WEEKLY

進化の度合で話題作を総チェック!!

ファミコン通信

平成3年9月27日発行（毎週1回金曜日発行）第6巻 第24号 通巻145号 昭和61年[illegible]月4日第3種郵便物認可

9・27 1991

280yen



ブッちぎり緊急速報

テトリス2

今週も心ゆくまでテッテー的に攻略してしまうのだ

SUPER E.D.F.&アレサII

気になるあのゲームは、いったいどのような進化をとげたのだろうか

'91年下半期進化ゲーム大特集

心に残る愛すべきゲームたちを語りつくす特別企画。隠れた傑作ゲームが総登場なのだっ

IT'S FUNNY GAMES SHOW!!


ロールプレイングゲーム
ファミコンジ
最強の7人
ジャンプの炎を消さないために！
友情！努力！勝利！
本物のマルチスタート！君だけの
ファミジャン・ストーリーが楽しめるぞ！
SASシステムだ！
シュミレーション・アクション・システムは
今までのRPG戦闘場面の常識を超えた
メチャクチャ迫力満点のシステムだ！
最強の7人が今、立ち上がった
正義の大神殿から旅立て！
今秋
発売予定
R. P. Gはバンダイの登録商標です。
©株式会社集英社 1991 ©ARMOR PROJECT ©CHUN SOFT ©TOP ©BANDAI 1991
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
「バンダイのおもちゃは、おもちゃ券で買えます。
◀このマークのお店でお求めください。
●価格はメーカー希望小売価格です。 ●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●表示価格は税抜きになっております。 ●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
バンダイファミコンクラブ●03-3847-5197［受付時間 月〜金曜日(除く祝日)10〜16時］
テレフォンサービス●03-3847-0061



ャンプ'91
¥8,500(予)
[税抜き]
ROM カセット
4M+128K SRAM
バッテリーバックアップ機能付き
シナリオ総指揮
ゲーム・シナリオ界の巨匠にして第一人者
堀井雄二
/アーマープロジェクト
プログラム総指揮
ソフトに命を吹き込む天才プログラマー
中村光一
/チュンソフト
文字だけの必殺技じゃ物足りない。
ファミジャンでは、フィールドマップ上で
ヒーロー達の必殺技が炸裂する!!
堀井、中村、ジャンプ・キャラクター
のパワー全開!
7人の勇者を待ち受けるのは、
ファミコン史上最大の
ジャンプ・ワールドだ!
株式会社バンダイ
玩具第2事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

CAPCOM



アーサーも
ぶっとぶ
おもしろさ！





新たな魔界

8メガ

CHOHMAI

超魔



はじめてのキミも
ビギナーモードが
応援するぞ！



何もかもが超物凄いと噂される新次元の魔界「超魔界村」。遂に、その全貌を覗かせるときがきた／大地がうねり、大津波が襲う、魔界が大回転…!?未だ誰も体験したことのない、スーパーファミコン完全オリジナル版。1回やればはまり込む。やればやるホドのめり込む。超オモシロ度∞の世界を、この秋、キミは体験する。

スーパーファミコン® 用カセット
スーパーアクションゲーム
定価8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。

カプコンレーシングチーム'91 F3000 F3 参戦!!




ますます強力になった武器をあやつれ！
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
がキミを待つ！
KAIMURA
界村
TM
10月4日発売
新発売記念
超魔界村
Wチャンス
キャンペーン実施中！
好きな画面を選んで、マウンテンバイク、スーパーファミコン内蔵テレビ等超グッズを抽選で合計1,512名様に、さらに、超魔界村を買って、素敵なオリジナルグッズを抽選で合計5,000名様に。
詳しいお問い合せは、大阪(06)946-6658
©CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED.
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

SQUARE BRAND

結着。

素晴らしいエンディングを体験したキミに、
もうひとつの感動を贈ろう。
CD「聖剣伝説　想いは調べにのせて」
服部隆之氏アレンジの
ナチュラルなサウンドが胸を打つ！


イラストレーション／米田仁士

ゲームボーイTM用カートリッジ
好評発売中！
価格4800円(税込)ソフト発売元／㈱スクウェア

聖剣伝説（せいけんでんせつ）
—ファイナルファンタジー外伝—

ゲームボーイは、任天堂の商標です。

好評発売中
聖剣伝説 基礎知識編
キャラクター・アイテム・魔法・武器・町・村など、基本データを超満載。出発の準備をしている人はもちろん、まだ旅の途中にいる人も、是非「基礎知識編」を手にして欲しい。頼りになるぞ。
責任編集：スクウェア　定価650円(税込)

好評発売中
聖剣伝説 完全攻略編
完全攻略に向けての情報を徹底的に紹介。前回大好評の米田仁士先生の扉絵と、九月姫先生のマンガももちろん収録。聖剣ワールドの全体マップも付いて、キミの冒険に大いに役立つだろう。
責任編集：スクウェア　定価850円(税込)

好評発売中
聖剣伝説 オリジナル サウンド ヴァージョン
「聖剣伝説」の興奮をCDで味わおう。ゲームボーイのステレオサウンドが感動ものだ。「Rising Sun」、「果てしなき戦場」、「マナの使命」などに、未発表曲の「街」を加えた全27曲収録の完全盤。
定価2300円(税込)

9月下旬発売予定
聖剣伝説 アレンジ ヴァージョン 想いは調べにのせて
あの服部隆之氏が「聖剣伝説」のイメージを大きくふくらませた力作が登場する！時には激しく、時にはやさしく、オーケストラの迫力サウンドが響く。
定価3000円(税込)

★攻略本やCDなど、スクウェアブランドの最新情報を紹介!!（内容は隔週月曜日に変わります。）
（注）電話番号はよく確かめて!!

スクウェアブランド インフォメーション・サービス
TEL ●TOKYO:03-3459-9999 ●OSAKA:06-371-9999

■発売元：NTT出版　〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第1ビルディング TEL.03-5484-4060

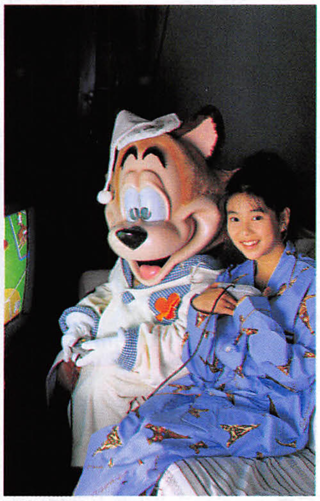
WEEKLY ファミコン通信

CONTENTS

1991 9·27

COVER Character design/SUSUMU MATSUSHITA+LIGHT&SHADOWS INC.
Design/YASUYUKI YAMADA

発行所　株式会社アスキー　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　☎03·3486·7111(代表)



9月4日にCoCoからソロデビューしたあづさちゃん。『もう泣かないで』は、もう聴いてくれたかは？　応援よろしく！

モデル/瀬能あづさ
撮影/小町正弘
スタイリスト/溜井くるみ
ヘア&メーク/渋沢栄祐
ネッキー役/向田薫一(劇団ひまわり)

COMIC

COLUMN

GAME INDEX

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。



©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

HARDWARE

発売直後のスーパーNES ハード本体と評判を大研究!!



⬆スーパーファミコンのパッケージと比べて、ドハデな印象だよな。これは。



⬆スーパーNESに付いている『スーパーマリオワールド』の画面。もちろん英語版!!

9月13日号のこのページで、スーパーNES（NINTENDO ENTERTAIMENT SYSTEM）がついにアメリカで発売、というニュースをお届けしたよね。今回、話題のニューマシンと同時発売ソフト2本を手に入れたので、さっそくみなさんにも見てもらおうと思うのだ。

まず、スーパーNESは日本のスーパーファミコンと形状が違うってのは、以前からお伝えしてきたとおり。カラーリングも、ずいぶん違うし、妙に紫色が目立つね!?

「じつは、スーパーNESのデザイン原案を手がけたのは、NOA（NINTENDO OF AMERICA）のスタッフ。原案をもとに、日米共同で製作を進めたのです。リセットスイッチやコントローラーのボタン類の配色に紫を使ったのは、子供っぽくならないように、との考えがあったからです」（任天堂　広報）

なるほど。また、デザインを変えた理由には、日米の各ハード間でソフトの互換性を持たせたくないから、ってのもあるんだろうね。

さて、ではスーパーNESの発売直後の売れぐあいはどうなんだろう。任天堂広報によると、発売直後なので、正式発表できるほどデータがそろってない、とのことなんだけど……。NOAの今期見とおし250万台を達成できる勢いは、はたしてあるのかな。現地で流通にかかわっている人間は、こう語る。

「売れ行きは、かなり好調でしょうね。9月に入ってテレビコマーシャルも始まりましたしね。トイザらスの店舗によっては、テレビ、チラシなどの告知なしで、199.99ドルという高額商品にもかかわらず週100台以上は売れているみたいですよ」（事情通）

同時発売された、『パイロットウイングス』と『F-ZERO』の評判と売れ行きは、どう!?　トイザらス価格で、1本49.99ドルだとか……。

「本体に付いてくる『スーパーマリオワールド』があるために、同時発売のソフトはそれほど売れていないようです。ある店舗のデータによると、本体購入者の10人に4人が同時発売のソフトを買って帰っていくみたいですね」（同）

気になるのは、サードパーティーのソフトのリリース状況。現在はアクレイムが、9月2日に『ポピュラス』を発売しただけだ。近日中にカプコンUSAから『ファイナルファイト』、続いてアイレムアメリカの『スーパーR・TYPE』と続く予定だ。年末までに各社から、20タイトルは発売されるハズだとか。

「ハードの普及台数に比べて、ソフトが多すぎる、なんてことにならなければいいのですが」（同）

と、市場の先行きを心配する声もあるけれど。さて結果は!?　＊



⬅本体の色はブルーグレー。パワーとリセットスイッチは、紫色なんだよね。スイッチも押すタイプではなくて、スライドさせるヤツだ。日米文化の違いが、ここらあたりに現われている!?



➡コントローラーのボタンが、見てのとおり紫色。凹と凸のボタンがあるのも、スーパーファミコンと違うところかな。手元を見なくても、手触りでボタンの種類を判別できるね。



⬅『F-ZERO』のカートリッジだよ。カートリッジの形状も日本のものと大きく異なっているぞ。そう、角張っているのだ。カートリッジの端子を確認すると、スーパーファミコン版カートリッジの端子と同じモノなんだよね。もしかして、もしかして!?



⬅RFケーブル、ステレオAVケーブル、ACアダプターが、全部付属しているのだ。

TOPICS

『新・ゼルダ』CM撮り開始! 緊張の現場に極秘潜入したぞ

本誌の期待の新作ランキングでも、ずーっと高順位をキープしている『新・ゼルダの伝説』。このゲームのテレビCMの撮影が、9月5日から翌朝にかけて行なわれた。制作現場のスタジオに潜入できたので、このCMの見どころを撮影風景を交えてお伝えするぞ。

まずはスタジオセットや特殊メイクの豪華さに注目(右の写真を見てチョ)。キャスティングもゼルダ姫に新人アイドルの新島弥生、リンク役には300人のなかからオーディションで選ばれた高校1年生の少女(詳しい素性は、ないしょだってさ)を抜擢! リンクがモンスターともども総勢16人で、ジャネット・ジャクソンばりのダンスを見せてくれちゃうのだ。

また、バックの音楽は、邦楽ハウスの注目アーチスト、スチャダラパーが担当しているよ。

「総製作費は秘密ですが、テレビゲームのCMとしては、過去の例と比べても破格です」(任天堂 広報)

オンエアーは、CM製作が順調にいけば9月21日からになる。放映されれば、話題のCMになることは間違いなさそう。見逃すな!! ＊



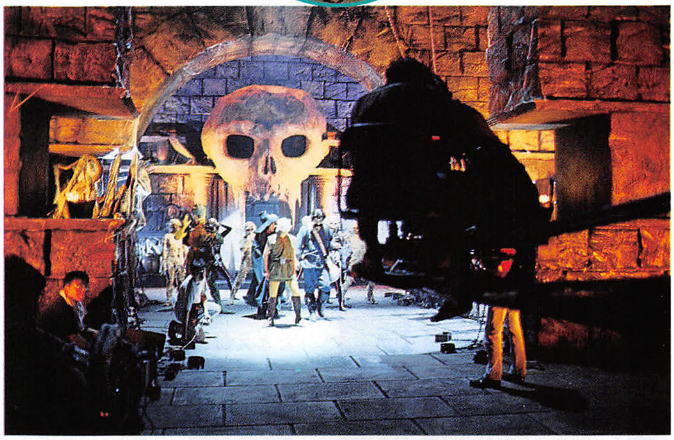
⬆ゼルダ姫を演じるのは、新人アイドルの新島弥生。



⬇リンク役は、300人から抜擢された。カワユイぞ!



⬆このバケモノの正体は!? ゲームをやってのお楽しみ。



⬆撮影のスケジュールがかなりタイトなため、スタッフたちも疲労の色を隠せない。

SCOOP

インドネシアでもがんばるセガだよ

セガは、韓国、ブラジルに続いてインドネシアでもメガドライブの生産を行なうことを発表した。インドネシア ミクロサプライ社の工場で、11月から生産開始の予定。製品は、インドネシアのほか、シンガポール、マレーシア、ブルネイの4ヵ国で販売される。

「'89年12月からインドネシア ミクロサプライ社と業務提携して、メガドライブを日本から輸出販売してきました。東南アジア地域における大幅な需要増に対処するとともに、コストダウンを図る、というのが目的」(セガ 広報企画室)

ちなみに、東南アジア地域でメガドライブは日本円で約4万円だ。工場生産が軌道に乗れば、3分の2の値段に下げることが可能とか。

セガは、東南アジア地域でメガドライブを累計20万台販売した実績を持つ。今後もその数を伸ばすため、任天堂に先んじて現地生産を開始したワケね。また、クリスマス商戦時にゲーム大会を開催するなど、販促もバッチリだとか。セガの動向には、大注目だぞ。＊

HARDWARE

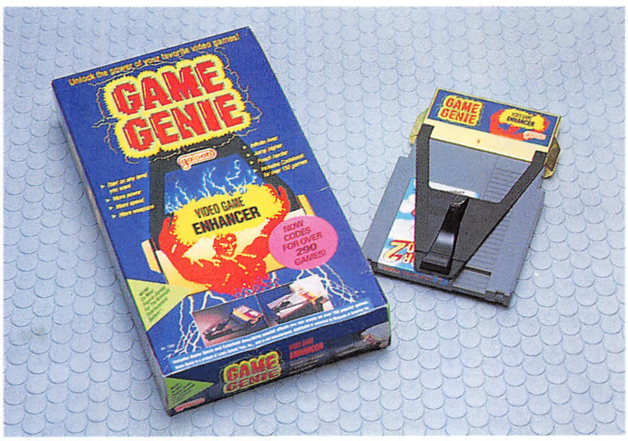
あれーアメリカ人ってズルイっ!? NOA非公認の究極ハード発見!!

アメリカからまたまたヘンテコなハードが届いたのだ。その名も、ゲームジニー。ガループという会社が約50ドルで発売する、チトいかがわしいカンジの周辺機器だ。

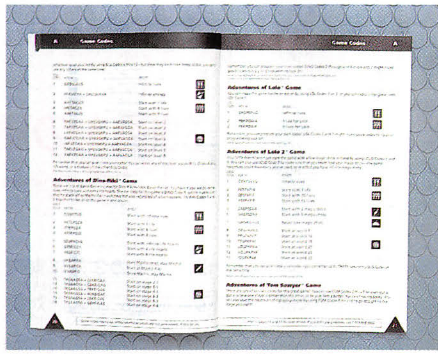
このゲームジニーにカートリッジを接続してNES本体に差し込み、テレビ画面上に現われた文字をいじることで、ゲームを改造できてしまうのだ。たとえば、自機が無敵、ジャンプ力を強化、残機数を調整、ステージセレクトを可能などなど。ROMを書き変えるわけじゃないから、NESの電源を落としたあともゲームが改造されたままになる心配はないよ。

とはいっても、ゲームジニーがあればどのゲームでも改造できるというわけではない。現在は、ゲームジニーの158ページに及ぶ厚いマニュアルに載っている約150種類、もしくは改訂版のマニュアルで書き加えられた130種類のゲームに限られている。もちろん、ユーザーがゲームのプログラムを解析できるならば、ほかのゲームの改造も可能だろうけどね。

ガループでは新しいゲームが出るたびに改造法を研究して、どんどん改訂版のマニュアル(3.5ドル)を作っていくらしい。ぜひ、日本のファミコンにもほしい!? ＊



➡ビデオゲームエンハンサー(機能強化の意味!?)という、かっちょいいキャッチがパッケージにある。なるほどね。



⬆この本が、スーパージニーに付属してくるマニュアルだ。もちろん英語ね。

TOPICS

ソフトウェア著作権協会が作った再販・譲渡禁止マーク

コンピュータソフトウェア協会(ACCS)は、このほどコンピューターソフトの再販・譲渡禁止マークを作り、ソフト流通業者に再販や譲渡を行なわないように呼びかけることを決めた。



⬆家庭用ゲーム機の中古ソフトがなくなっちゃうことにでもなったら、ちょっと不便だもんね。

コンピューターソフトのコピーやレンタルは、著作権法で著作権者の同意がないとできないことになっているけど、ユーザーどうしの売買などを明確に禁止する法律はない。これを利用して実質的なレンタルを行なう業者も多く、このマークを作ることになったのだ。

このマークを作る動機ともなった"実質的なレンタル"とは、どういうことなのだろうか?

「たとえば、4000円で売ったソフトを何日かあとに3000円で買い戻すということです。これだと、その何日かの間を1000円でレンタルしたのと同じことですよね。買ったほうがそのあともソフトを使いたいと思えば、コピーをとっておくことになるわけです」(事情通)

たしかに、これではソフトメーカーもたまったものじゃないよね。

ACCSは、家庭用ゲーム機のソフトメーカーも会員になっているわけだけど、ACCSのこの動きで、家庭用ゲーム機の中古ソフト市場にはどんな影響があるのだろうか。

この点についてACCSでは、

「いちばん問題なのは、主にディスクで供給されるパソコン用のソフトなんです。家庭用ゲーム機のソフトに関しては、ソフト供給量の少ない部分を埋めるという形での中古市場の役割もありますので、今後各メーカーと詰めていくことになると思います」(ACCS 事務局)

と言っている。まだ、家庭用ゲームソフトに対する対応は煮詰まっていないようだ。

実際にこのマークが付くと、いちばん影響が大きいと思われるソフトショップのほうはどうだろう。中古ソフトも扱っているブルートでは、次のように言っている。

「家庭用ゲーム機のソフトは、コピーなどができないので、中古ソフトの流通自体にあまり問題はないんです。いまのところ情報が少なくてはっきりしたことは言えませんが、そんなに大きな影響はないと思います」(ブルート 広報)



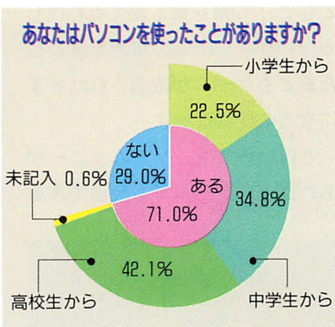
⬆問題の再販禁止マーク。パソコンのソフトには、どんどん付けられていくのだ。

法律違反スレスレの"実質的なレンタル"によって、ソフトメーカーの受ける損害はかなりのものだが、ユーザーに対する規制も、基本的にはあまり歓迎されるべきものではないのだ。いずれにしろ、家庭用ゲーム機のユーザーには大きな影響がないようなのでひと安心といったところかな。 ＊

DATA

3000人の高校生にコンピューター意識調査

ハドソンは、今年の3月に東京、大阪、愛知の高校生3000人を対象にして、テレビゲームユーザーのコンピューター感覚度調査と題したアンケート調査を実施したのだ。



このアンケートによると、ゲームユーザーは、比較的低い年齢からパソコンに触れる機会をもっているようだ。ハドソンでは、ゲームユーザーは、キーボードやモニターに対する違和感が少ないためではないかと推測している。

「学校でコンピューターの授業を増やすべきか」、「コンピューターを使える人が社会を動かすようになるか」といった質問にも、パソコンを使ったことのある人たちのほうが、使ったことのない人に比べて、ハイと答える割合が高かったのも興味深い。

ハドソンでは、このアンケートの目的について、

「ネガティブな面が強調されがちなゲームユーザーの本当の姿を、このアンケートによって浮き彫りにしたかったんです」(ハドソン広報)

と言っている。 ＊

NEW SOFT

ゲームソフトメーカーの電子手帳用ICカード

ゲームソフトでおなじみのヘクト、アトラス、ココナッツ21の3社は、シャープの電子システム手帳用ICカードを発売した。

ヘクトのカードは、『地下鉄案内板カード 東京編』。東京近郊の営団地下鉄、都営地下鉄、JR線を網羅しているぞ。出発駅と目的の駅を入力すれば、最短の経路を3つまで表示してくれる。

アトラスのカードは、『パズルボーイカード』。ゲームボーイやファミコンでもおなじみの『パズルボーイ』をICカード用に移植したもの。初心者向けから上級者向けまで、80のマップを収録している。



⬅シャープ電子手帳。ソフトがそろえば、携帯用ゲーム機より、機能は上?

そして、『カードゲームズ』を発売したのはココナッツ21だ。ポーカー、ブラックジャック、USAページワンの3種類が遊べるのだ。

電子手帳にも、ゲーム化の波がおしよせてきて、ひょっとしたら、電子手帳用『ドラクエ』なんてのも出てくるかもしれないよね。 ＊

HARDWARE

クレーンゲーム機に新機種登場 各社自慢の機種と景品は

ジャレコ ワンダーハンティング

ピンクを基調にしたデザインが、ファンシーな雰囲気の『ワンダーハンティング』。ゲーセンだけでなく、遊園地やおもちゃ屋さんなどへの設置も進めて、今年度中に1500台の販売を目標にしている。



女の子たちをゲーセンにひきつけて離さなかったクレーンゲーム機。現在は他メーカーの参入もあり、世代交代が進んでいるようだ。

まず、セガに聞いてみよう。

「7月から『ニューユーフォー』を出荷しています。景品を入れる部分を大きくしたり、イルミネーションの配置を変更してデザインを洗練しました」(セガ 宣伝部)

『ニューユーフォー』の主力となる景品は、なんといってもアンパンマンシリーズ。そして、今度投入されたソニックのシリーズ5体も大人気だ。

タイトーからは『カプリチオ』が出ている。ラッキーチャンスでボーナスプレーができたり、いろいろなサウンドが楽しめたりと工夫をこらす。こちらの人気の景品は、野菜のヌイグルミのシリーズとか。

「やはりシリーズものが主力ですね。みんな集めようとガンバッちゃうんですね」(タイトー 広報)

最後は、新規参入のジャレコ。『ワンダーハンティング』という名前のこの機種は、目につきやすいデザインとワンダードッグのヌイグルミで人気を得ている。

どの機種も、低くした操作部とかわいらしいデザインが特徴になっているようだ。これでまた、ゲーセンに女の子が増える!? *

タイトー カプリチオ

景品を入れる部分は、約2倍に拡張されている。その分が下に伸びてきたので、操作しやすく、またなかのようすも見やすくなっているのだ。といっても、景品を取りやすいかどうかは秘密なのだ。



セガ ニューユーフォー

景品の種類の多さは、さすがは老舗のセガ。オバケのホーリー、所さんとそのネコセットなども人気のある景品のシリーズなのだ。景品を取ったときのファンファーレはなかなかよいぞ。





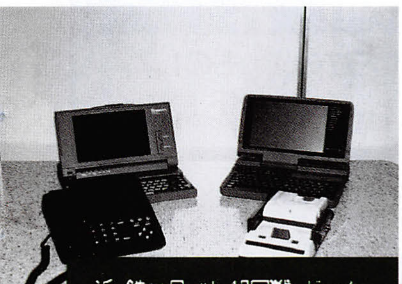
NETWORK

プロ野球VANがファミコンでできるようになったのだ

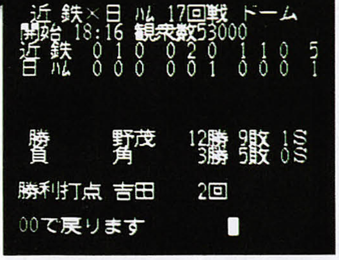
これまでは、メガドライブのみでアクセスできた共同VANと日刊スポーツ・データ・サプライのプロ野球VANが、ディスプレイホン、ファミコン、パソコン、ワープロの4つのマシンでのアクセスが可能になった。サービスの内容は、試合の途中経過と、クイズやイベント情報がメインの情報プラザ。

メガドライブとちがい、文字情報だけの表示になってはいるものの、ファミコンでリアルタイムの野球情報が見られるようになるのは、うれしいことだね。

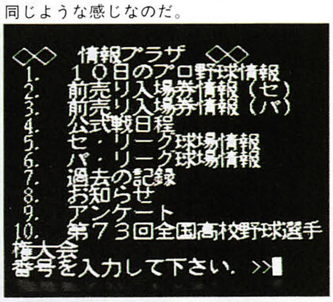
なお、ファミコンでこれを利用するには、マイクロコア製の通信アダプターが必要だ。 *



⬅新しく加わった4機種。どれも文字情報のみの出力だから、画面の構成は全機種で同じような感じなのだ。



⬆試合結果の表示画面。このくらいの情報量があれば満足かな？



⬆情報プラザのメニュー画面。お知らせの項目では、イベント情報などもあるぞ。

HARDWARE

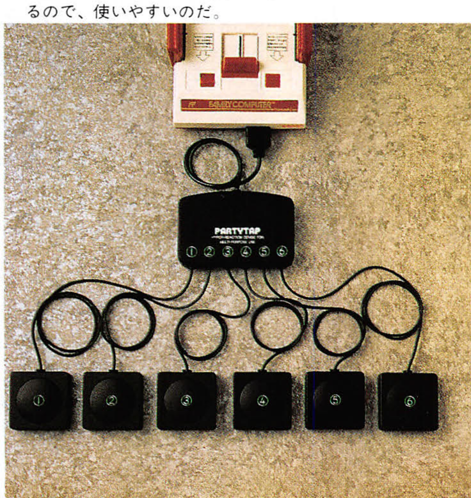
『クイズ王』用コントローラー パーティータップなのだ

TBSの人気番組をゲーム化した、『史上最強のクイズ王決定戦』。このソフトのメーカー、パーティールーム21は、6人で同時に早押し競争のできるコントローラー、パーティータップを開発した。

いまのところ、具体的な機能は内緒だそうだけど、早押しの判定だけでなく、いろいろな機能が付いてきそうだ。ゲーセンでもクイズゲームがはやっているし、家庭でクイズゲームに興じるのも悪くないよね。

このパーティータップの将来についてパーティールーム21では、「スーパーファミコンやパソコンなどへの対応も検討したいですね。これを使って、新しいファミコンの使い方を探ろうと考えているんです」(パーティールーム21 広報)と言っている。 *

⬇コードなどもちょっと長めになっているので、使いやすいのだ。



FACE

『桃伝』の音楽の作曲者とテレビゲームとの関わり

――まず、関口さんがテレビゲームの音楽を作るようになったきっかけから教えてください。

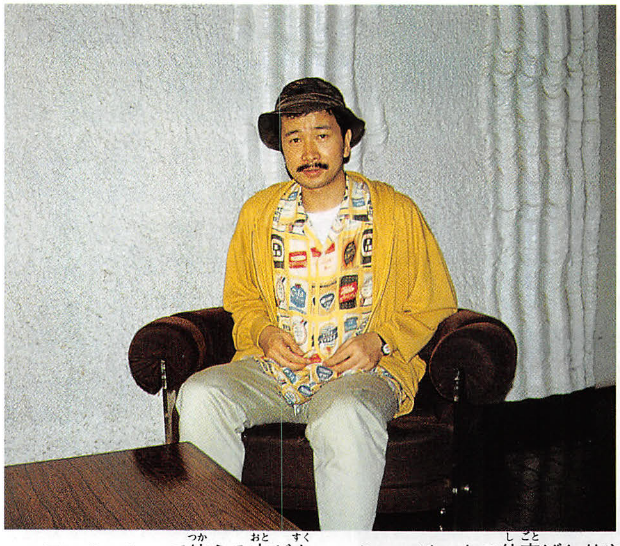
関口　ぼくは、もともとテレビゲームってほとんどやったことなかったんです。そこにさくまあきらさんから、「テレビゲーム作りたいので音楽のほうを担当してくれないか」という話がありまして、ゲームの制作メンバーはみんな友だちばかりだったから、いっしょにやろうかってことになったんです。ゲームをするようになったのは、このときからですね。

――どのような感じの曲にするとかは、念入りに話し合ったりしたんですか？

関口　ええ、そうですね。最初から日本の昔話を題材としてると聞いていたので、ほのぼのとした感じがいいんじゃないかということになったんですね。メロディーがはっきりしたものがいいなあと。ゲームをプレーしながらみんな口ずさみますよね、そういう気軽に口ずさめるメロディーを第一に作るように心がけたんです。

――それまではゲームのことはぜんぜん知らなかったのに、いきなり制作にたずさわることになったというわけですね。

関口　そういうことになりますね。ただ、ぼくはそれまで個人的な（サザン以外の）音楽の仕事ってしてなかったから、機材も揃ってなくて、最初は大変だったんですよ。



⬅いまは体調を崩していて、サザンのコンサートツアーには参加できないそうなのだ。休養してから活動を再開するんだって。

――ファミコンって使える音が少ないですよね。

関口　最初はね、ぼくもそれでけっこう苦労するかと思ったんですけど、メロディーさえしっかりできていれば大丈夫だとわかったので、それほど苦にはならなかったですね。

――いままでに、『桃伝』以外のゲーム音楽を作曲してくださいっていう依頼ってありましたか？

関口　ええ、ちょこちょこそういう話はあるんですけどね。いまは『桃伝』シリーズで手一杯でして。それになかなか忙しいのでゲームミュージックの仕事ばかりやっていられないんですよね。だからたぶん依頼がきても、時間的に難しいと思うんですよね。

――では、ゲームミュージックを作曲するにあたって、注意してるところはなんですか？

関口　まあ、最初にも言ったんですけど、とにかくメロディアスで、なおかつ覚えやすいものにする。人によってはもっと高尚なものをということもあるかもしれませんけども。やっぱりメロディーがとれてないと、ぼくもいやですから。そんなところですかね。　＊



PROFILE

サザンオールスターズ　**関口和之**

〈せきぐち　かずゆき〉1955年12月21日生まれ。サザンオールスターズのメンバー。12月上旬に『桃伝』シリーズの音楽を自らセレクションした『桃太郎電蓄Ⅱ』が発売される。

FAMITSU EXPRESS MINI INFORMATION

▶ソ連経済を操るゲーム登場!!

世界中が腰を抜かしたこのあいだのソ連のクーデター。このクーデターを予見したと話題のパソコンゲーム『クレムリンの危機』が近くアメリカで発売される。

このソフト、プレーヤーが大統領となり窮地に陥ったソ連経済を建て直すというもの。大統領が政治を誤ると、食料不足や民衆ほう起、果ては軍事クーデターが起きるという具合だ。発売元のソフィア社は当初、10月に発売する予定だったが、反響の大きさに1ヵ月繰り上げて販売することを決定。お値段はというと、60ドル程度になるそうだ。日本でも発売されるとおもしろいかも。

▶パソコン通信でお仕事します

主婦の内職にまで、パソコン通信が進出してきたという話題だ。

東京急行電鉄が沿線地域の組織化を目指して開設したパソコンネット〝セラン〟では、主婦を対象としてパソコンとモデムを貸し出し、好きな時間にワープロ入力や翻訳など、在宅勤務してもらうサービスを開始する。6月10日に会員の募集を開始したところ、1日に1680人の応募があり、そのなかから面接と抽選で350人が選ばれた。

会員の収入は平均で月2、3万円になる予定で、将来は5万円程度にしたいそうだ。

在宅勤務なんて、かっこいいよね。

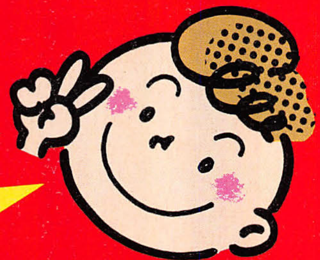
▶ハンコいらずの優れもの!

ワープロで書いた書類にハンコをポンッと押す。こんな風景がなくなっちゃう？

というのは、このたびNTTがハンコいらずの〝電子印鑑〟のシステムを開発したからなのだ。電子印鑑を作るには、まずワープロになつ印用のフロッピーディスクを差し込み、暗証番号と印鑑の色、そしてハンコのデザインを登録する。あとは、画面上で作成した伝票などのハンコ欄に、カーソルを合わせてボタンを押せば、自動的になつ印される。一部には、電子印鑑なんてトラブルの元にならないかという声も出ているが、大幅なOA化の鍵になりそうだ。

SUPER Famicom
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

新発売!!



6ボタン×5段階、
ホールド付きのスーパー連射だ!

スーパーコマンダー ¥2480(税別)

●A、B、X、Y、L、Rの6ボタンに5段階、最高30発/秒の連射機能を実現。●連射速度が目で確認できるインジケーター表示付き。●指をはなしてもオート連射でプレイできるホールド機能搭載。



手になじむすっきりデザイン
連射が光るインジケーター
ホールド機能でオート連射
最高30発/秒の高速連射

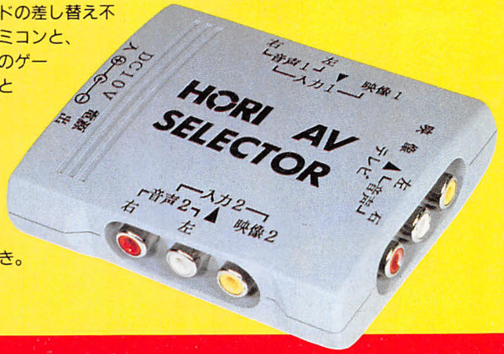
実物大!

ダンゼン、連射だ!

ただ遊びはじめるだけで切り換わる!

AVセレクター ¥2480(税別)

●めんどうなコードの差し替え不要。スーパーファミコンと、他のAV出力付きのゲーム機やビデオ機器とで1台のテレビを共有できます。●ゲーム機の電源を入れただけで自動的に切り換わる自動電子切換スイッチ付き。





標準
コントローラも
ターボアップ!

スーパーターボ ¥1980(税別)

●標準コントローラとスーパーファミコンのあいだに接続するだけ。●A、B、X、Y、L、Rの6ボタンそれぞれに完全独立した連射設定が可能。●連射機能は3段階、最高15発/秒。

※写真の商品は一部デザインが変更になる場合があります。

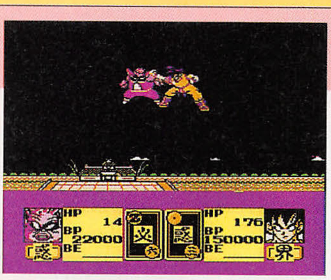
HORI
ホリ電機株式会社
TEL:045-933-9611(代)

WEEKLY
ファミコン通信

WEEKLY TOP 30

『ファイヤープロレスリング2nd BOUT』が4位に初登場。ハードがPCエンジンだということを考えると、かなり好調な出足だよね。そして、『アメリカ横断ウルトラクイズ』が19位に再登場。予選の敗者がくやしまぎれに買ったのかな？

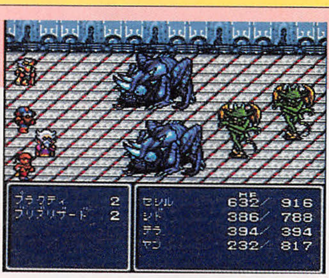
1 ドラゴンボールZ Ⅱ 激神フリーザ!!



原作では、悟空と悟飯、それにベジータのサイヤ人３人は、瀕死の状態から復活すると戦闘力がグンとアップしたよね。じつは、このソフトでもそういうことがあるらしいぞ。瀕死の状態で仙豆を食べるといいことがあるかもね。

前回２　前々回１
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
ＲＰＧ
■バンダイ
8200円
3318
８月10日発売

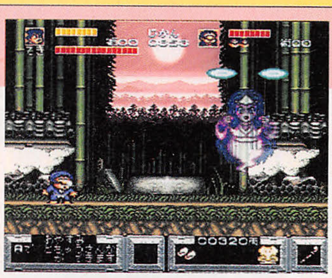
2 ファイナルファンタジーⅣ



敵をカエルにするトード。コビトにするミニマム。それに、今回からくわわったブタにするポーキー。こういう呪文を主人公たちが使うRPGは、『ＦＦ』シリーズ以外にはあまり見かけないね。でも、無力な敵をいたぶるって、気持ちいい!?

前回１　前々回３
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
ＲＰＧ
■スクウェア
8800円
2902
７月19日発売

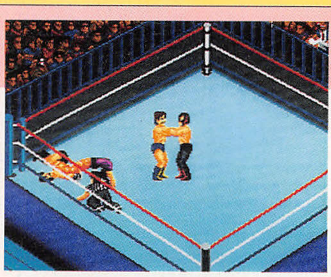
3 がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～



さらわれたゆき姫を救出するために、全国を行脚するゴエモンとエビス丸。でも、全国といっても、今回は江戸より北には行かないのだ。ここは、ぜひ『水戸黄門』のようにシリーズ化して、陸奥地方や蝦夷地方にも行ってほしいよね。

前回３　前々回２
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■コナミ
8800円〔込〕
1514
７月19日発売

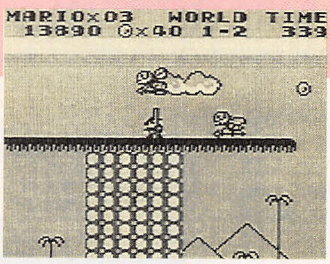
4 ファイヤープロレスリング 2nd BOUT



連続登場している６人のレスラーのなかで、成長いちじるしいのがトミーだ。世界を獲ったバックドロップの威力はすごいぞ。反対に、力が落ちたのが武蔵。アームブリーカーから腕ひしぎ逆十字へのつなぎがなくなっちゃったからね。

前回―　前々回―
ＰＣエンジン
Huカード
スポーツ
■ヒューマン
6900円
1301
８月30日発売

5 スーパーマリオランド



アメリカでは、スーパーNESの本体と『スーパーマリオワールド』がセットになって売られている。でも、ゲームボーイとセットになっているのは、このソフトじゃなくて『テトリス』なのだ。さすがのマリオも一本取られたってところかな。

前回10　前々回11
ゲームボーイ
カートリッジ
アクション
■任天堂
2600円〔込〕
1154
'89年４月21日発売

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　大昌ビーヤング（宮城 仙台）、藤崎（宮城 仙台）、伊勢丹百貨店（東京 新宿）、西武百貨店（東京 池袋）、博品館TOY PARK（東京 銀座）、アイワールド（神奈川 相模原）、松坂屋（愛知 名古屋）、キデイランド（大阪 梅田）、近鉄百貨店（大阪 阿倍野）、そごう（大阪 心斎橋）、大丸（福岡 博多）、トキハ（大分 大分）

★9月13日付

6 くにおくんの時代劇だよ 全員集合！



前回 11　前々回 8

ファミコン
バックアップカートリッジ
■テクノスジャパン　アクション
6500円　7月26日発売

1107

7 バトルドッジボール

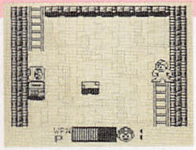


前回 6　前々回 9

スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■バンプレスト　スポーツ
9600円　7月26日発売

1045

8 ロックマンワールド

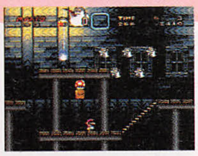


前回 5　前々回 7

ゲームボーイ
カートリッジ
■カプコン　アクション
3500円[込]　7月26日発売

957

9 スーパーマリオワールド

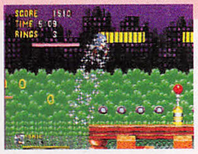


前回 7　前々回 6

スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂　アクション
8000円[込]　'90年11月21日発売

813

10 ソニック・ザ・ヘッジホッグ



前回 4　前々回 5

メガドライブ
カートリッジ
■セガ　アクション
6000円[込]　7月26日発売

705

順位	前回	前々回	タイトル	機種	形態	メーカー	ジャンル	発売日・価格	本数
11	24	12	ファミリーサーキット'91	ファミコン	バックアップカートリッジ	■ナムコ	アクション	7月19日発売 7800円	582
12	9	4	聖剣伝説-F.F外伝-	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	■スクウェア	アクションRPG	6月28日発売 4800円[込]	514
13	–	–	スーパーテニス ワールドサーキット	スーパーファミコン	カートリッジ	■トンキンハウス	スポーツ	8月30日発売 7800円 new	456
14	16	–	スーパーウルトラベースボール	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■カルチャーブレーン	RPG	7月12日発売 8800円	420
15	14	–	ドクターマリオ	ファミコン	カートリッジ	■任天堂	パズル	'90年7月27日発売 4900円[込]	419
16	17	13	シムシティー	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	シミュレーション	4月26日発売 8000円[込]	327
17	8	16	テトリス	ゲームボーイ	カートリッジ	■任天堂	パズル	'89年6月14日発売 2600円[込]	316
18	13	14	ドクターマリオ	ゲームボーイ	カートリッジ	■任天堂	パズル	'90年7月27日発売 2600円[込]	264
19	–	–	アメリカ横断ウルトラクイズ	ゲームボーイ	カートリッジ	■トミー	クイズ	'90年12月23日発売 3980円[込]	258
20	–	–	エリア88	スーパーファミコン	カートリッジ	■カプコン	シューティング	7月26日発売 8500円	221
21	20	–	スーパーR・TYPE	スーパーファミコン	カートリッジ	■アイレム	シューティング	7月13日発売 8500円	204
22	–	–	遙かなるオーガスタ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■ティーアンドイーソフト	スポーツ	4月5日発売 9800円	195
23	–	–	ロイヤルブラッド	ファミコン	バックアップカートリッジ	■光栄	シミュレーション	8月29日発売 9800円 new	188
24	29	–	スーパーマリオブラザーズ3	ファミコン	カートリッジ	■任天堂	アクション	'88年12月22日発売	185
25	–	–	ドラキュラ伝説2	ゲームボーイ	カートリッジ	■コナミ	アクション	7月12日発売 new	178
26	–	–	ゲームボーイウォーズ	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	■任天堂	シミュレーション	5月21日発売 3500円	168
27	–	–	プロ野球 スーパーリーグ'91	メガドライブ	バックアップカートリッジ	■セガ	スポーツ	8月30日発売 6800円 new	167
28	12	10	まじかる★タルるートくん	ゲームボーイ	カートリッジ	■バンダイ	アクション	6月15日発売 3500円[込]	165
29	25	–	ボンバーマンⅡ	ファミコン	カートリッジ	■ハドソン	アクション	6月28日発売 5800円	136
30	–	–	F-ZERO	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	アクション	'90年11月21日発売 7000円[込]	117

スーパーマリオクラブ SUPER MARIO CLUB

今週のオススメソフト

悪魔城ドラキュラ



予想販売数　50万本

ドラキュラシリーズの原点で、名作と名高い『悪魔城ドラキュラ』のバージョンアップ版といえるソフト。スーパーファミコンの機能をフルに活用した、ホラー映画なみの迫力が売り。ムチの動きが多彩で攻撃方法に幅があるので、プレーヤーを飽きさせない。しかし、操作には慣れが必要で、1ステージがかなり長くて即死のトラップも多いので、初めてプレーする人には少々キビしいかも。

グラフィック	サウンド	操作性	持続性	独創性	とっつき度	お買い得度
8	8	7	7	6	8	6

※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

発売まで待てない 期待の新作 TOP 20

メガドライブ期待のRPG、『LUNAR』が10位に初登場。なんといってもCD-ROMでの発売だから、RPGファンは注目しちゃうよね。

1 ドラゴンクエストⅣ 天空の花嫁



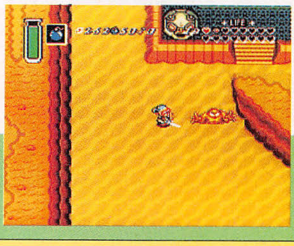
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
価格未定　発売日未定

2239

前回 1　前々回 1

このソフトの発売日が決まったら、またスーパーファミコンが品切れになりそうだね。

2 新・ゼルダの伝説



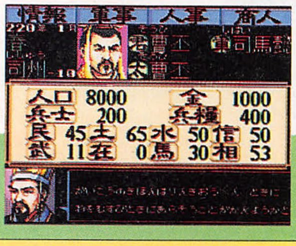
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■任天堂
8000円[込]　11月21日発売

912

前回 2　前々回 2

これはリンクのご先祖様のお話。ということは、ガノンの先祖も敵として出てくるのかな。

3 スーパー三國志Ⅱ



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーション
■光栄
14800円　9月15日発売

636

前回 4　前々回 3

ファミコン版とは顔のグラフィックが変わった武将もいるよね。でも、雰囲気は似てるのだ。

4 MOTHER Ⅱ（仮題）



★写真は前作のものです

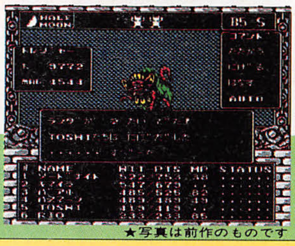
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■任天堂
価格未定　'92年発売予定

441

前回 3　前々回 4

前作で捨てゼリフを残して逃げていった宇宙人。やっぱり、今度もヤツが大ボスなのかな。

5 真・女神転生



★写真は前作のものです

スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■アトラス
価格未定　発売日未定

379

前回 15　前々回 10

いつも斬新なアイデアで楽しませてくれる『女神転生』シリーズ。きっと今度もなにかある？

順位	前回	前々回	タイトル	機種	媒体	メーカー	ジャンル	発売日	価格	得点
6	6	5	ファイアーエムブレム外伝	ファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	シミュレーションRPG	'92年1月発売予定	6000円[込]	375
7	12	7	天外魔境Ⅱ卍MARU	PCエンジン	スーパーCD-ROM専用	■ハドソン	RPG	12月発売予定	価格未定	285
8	8	8	ダンジョンマスター	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■ビクター音楽産業	RPG	11月発売予定	9800円	250
9		6	ウィザードリィ・外伝Ⅰ	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	■アスキー	RPG	10月1日発売	4635円[込]	234
10			LUNAR -THE SILVER STAR- (new)	メガドライブ	CD-ROM	■ゲームアーツ	RPG	12月発売予定	価格未定	233
11	7	9	超魔界村	スーパーファミコン	カートリッジ	■カプコン	アクション	10月4日発売	8500円	226
12	5	11	ウィザードリィⅤ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■アスキー	RPG	発売日未定	価格未定	207
13	9	12	キャプテン翼Ⅲ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■テクモ	スポーツ	発売日未定	価格未定	174
14	16	15	ロックマン4 〜新たなる野望〜	ファミコン	カートリッジ	■カプコン	アクション	10〜11月発売予定	7800円(予価)	167
15	14	14	ワールドジョッキー	PCエンジン	Huカード	■ナムコ		9月20日発売	5800円	166
16	10	13	悪魔城ドラキュラ	スーパーファミコン	カートリッジ	■コナミ	アクション	10月25日発売	8800円[込](予価)	129
17	19		マリオ オープンゴルフ	ファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	スポーツ	9月20日発売	6000円[込]	116
18	11		ファミコンジャンプ'91 最強の7人	ファミコン	バックアップカートリッジ	■バンダイ	RPG	9〜10月発売予定	8500円(予価)	112
19	13	16	シムアース	メガドライブ	CD-ROM	■セガ	シミュレーション	発売日未定	価格未定	108
20	18	20	天下布武	メガドライブ	CD-ROM	■ゲームアーツ	シミュレーション	12月発売予定	価格未定	102

読者のご意見板

●いま、主人の浮気が原因で離婚話が出ています。でも、ずっとまえから予約して、ふたりともとっても楽しみにしていた『FFⅣ』が手に入ったので、とりあえず話はあとにしようということでプレーしています。はたして、このゲームが終わったら私たちはどうなるんでしょうか。
群馬県　匿名希望　32歳

●『F-ZERO』のミュートシティーのタイムアタックで妹に勝てません。私が大金はたいて買ったスーパーファミコンなのに……。妹には、タダで『F-ZERO』ができることへの感謝の気持ちが見られません。ガッデム！
埼玉県　萩原裕之　21歳

●うちの近所のファミコン専門店で「『FFⅣ』をください」と言ったら、店長のおじいさんが不思議そうな顔をして「フェイフェイホー?」と言った。
愛知県　前田真一郎　15歳

●店長の色紙、ほしかったのに……。
神奈川県　小沢竜一　15歳

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクスのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。

読者が選ぶ TOP 20

『ファイナルファンタジーⅣ』強し！ 今週は2位の約10倍、全得点の4割弱を獲得しているぞ。あと3ヵ月で累計も首位になれるか？

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーⅢ	48138
2	2	F-ZERO	34409
3	3	ドラゴンクエストⅣ	33937
4	4	スーパーマリオワールド	21831
5	6	ファイナルファンタジーⅣ	20356
6	5	ファイナルファイト	17855
7	7	Sa・Ga2 秘宝伝説	14192
8	8	シムシティー	13263
9	9	イースⅠ・Ⅱ	12649
10	10	グラディウスⅢ	12319
11	11	三國志Ⅱ	11881
12	12	スーパーモナコGP(メガドライブ)	11530
13	13	ドラゴンクエストⅢ	9612
14	15	女神転生Ⅱ	8307
15	14	ファミスタ'91	8230
16	16	ポピュラス(スーパーファミコン)	5627
17	17	ウィザードリィⅢ	5198
18	18	いただきストリート	5183
19	19	桃太郎伝説Ⅱ	4967
20	20	MOTHER	4909

★9月13日付

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	1	ファイナルファンタジーⅣ	スーパーファミコン ■スクウェア	4659
2	2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	メガドライブ ■セガ	473
3	3	F-ZERO	スーパーファミコン ■任天堂	418
4	4	ファイナルファンタジーⅢ	ファミコン ■スクウェア	409
5	7	イースⅠ・Ⅱ	PCエンジン ■ハドソン	391
6	6	シムシティー	スーパーファミコン ■任天堂	382
7	5	ドラゴンクエストⅣ	ファミコン ■エニックス	336
8	13	アドバンスド大戦略 ～ドイツ電撃作戦	メガドライブ ■セガ	293
9	10	聖剣伝説 -F.F外伝-	ゲームボーイ ■スクウェア	291
10	12	三國志Ⅱ	ファミコン ■光栄	273
11	9	ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!!	ファミコン ■バンダイ	263
12	—	ドラゴンクエストⅢ	ファミコン ■エニックス	236
13	14	がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～	スーパーファミコン ■コナミ	218
14	15	MOTHER	ファミコン ■任天堂	200
15	11	いただきストリート ～私のお店によってって～	ファミコン ■アスキー	182
16	17	女神転生Ⅱ	ファミコン ■ナムコ	176
17	8	F1サーカス'91	PCエンジン ■ニチブツ	172
18	—	ファイナルファイト	スーパーファミコン ■カプコン	145
19	18	スーパーマリオワールド	スーパーファミコン ■任天堂	137
20	19	シャイニング&ザ・ダクネス	メガドライブ ■セガ	136

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクスのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'91年1号から現在までの累計です。

ビデオゲーム TOP 10

今週1位の『クライムファイターズ2』は、なんといっても4人同時にプレーできるのが魅力。一度は体験してみよう。

★9月13日付

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	2	クライムファイターズ2	■コナミ アクション	2346
2	—	クラッチヒッター	■セガ スポーツ	2252
3	1	ストリートファイター2	■カプコン アクション	2059
4	4	ドライバーズアイ	■ナムコ アクション	1804
5	—	R-360	■セガ シューティング	1722
6	new	ゴーリーゴースト	■ナムコ ガンシューティング	1626
7	6	クイズ大捜査線	■SNK クイズ	1624
8	9	スティールガンナー	■ナムコ シューティング	1542
9	10	スーパーバレー'91	■ビデオシステム スポーツ	1443
10	3	デスブレイド	■データイースト アクション	1418

●協力店 プレイシティキャロット巣鴨店(東京 巣鴨)、笹塚店(東京 笹塚)、なんば店(大阪 難波)、表町店(岡山 表町)、ゲームファンタジアサンシャイン店(東京 池袋)

U.S.A. TOP 10

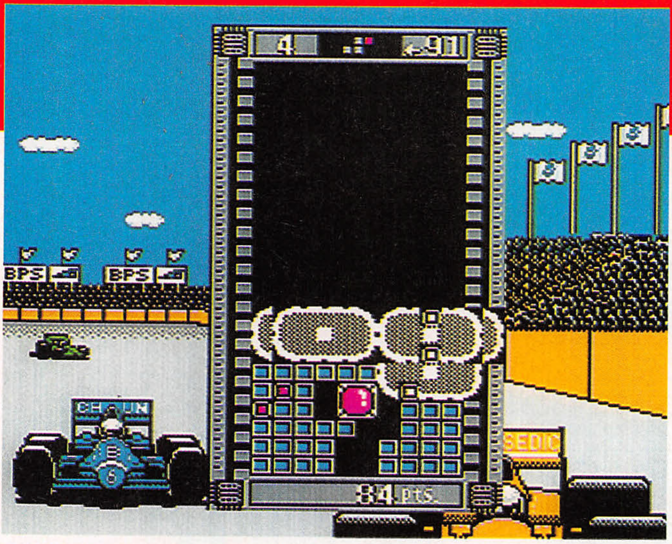
今週も『テトリス』コンビがワンツーフィニッシュ。『ドクターマリオ』も強いし、アメリカ人は意外とパズル好き？

★9月13日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	1	テトリス (TETRIS)	■NINTENDO OF AMERICA NES パズル
2	2	テトリス (GAMEBOY WITH TETRIS)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY パズル
3	3	スーパーマリオブラザーズ3 (SUPER MARIO BROS.Ⅲ)	■NINTENDO OF AMERICA NES アクション
4	5	プレーアクションフットボール (PLAY ACTION FOOTBALL)	■NINTENDO OF AMERICA NES スポーツ
5	4	スタートロピクス (STAR TROPICS)	■NINTENDO OF AMERICA NES アクション
6	6	V'BALL (SUPER SPIKE V-BALL)	■NINTENDO OF AMERICA NES スポーツ
7	7	ドクターマリオ (Dr.MARIO)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY パズル
8	9	テクモボウル (TECMO BOWL)	■TECMO NES スポーツ
9	8	ドクターマリオ (Dr.MARIO)	■NINTENDO OF AMERICA NES パズル
10	10	バックスバニーバースデイ (BUGS BUNNY BIRTHDAY)	■KEMCO・SEIKA NES アクション

●協力店 Trysoft World of Nintendo

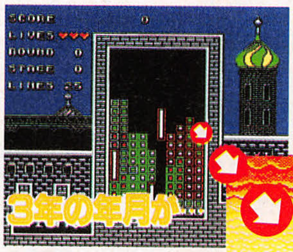
緊急速報



TETRIS 2 +BomBliss

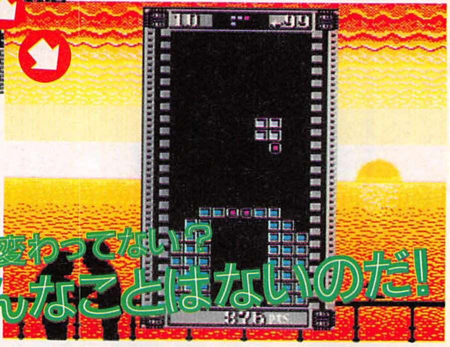
FC ファミコン	パズル	バックアップ カートリッジ
	ビー・ピー・エス　6500円　10月下旬発売	1メガ

このごろ、ヘンなんだよね。視界に入る物すべてが四角に見えるし、隙間を見つけるとついつい何かはめ込みたくなるのだ。ホントは原稿なんて書きたくないんだけど、空白があると字で埋めないと！　という強迫観念にかられてしまう。つーわけで『テトリス2』、ハマッてます。



⬇見た目はあんまり変わってないように見える？たしかにそのとおり……チッチッチ。そいつは甘いぜベイビー。今回は対戦プレーあり、ボンブリスモードありでもう盛りだくさん。難易度のほうもはっきりいって上級者向き。こりゃ燃える！

⬆それまでマイナーだったパズルというジャンルを、一躍メジャーにした名作。パジやんは元気だろうか？



自称テトリス宇宙一のキミに送る新たな試練！

9の5……その昔こいつをクリアーできれば3日は天狗っ鼻モード。一躍クラスの人気者だったし、好きな彼女の視線も違う、まずい給食もうまくなるし、テストの三択もピピッと当たる……ワケないんだが、そんな気分になるくらい嬉しかったハズ。

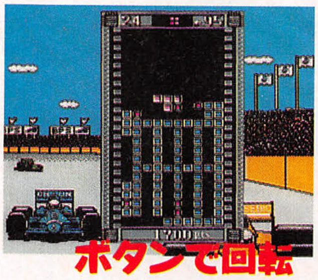
しかーし、今回はなんとブロックの落ちるスピードが倍の20段階。ハンパじゃないぜ、コイツは。まあ、前回で自称テトリス宇宙一を語ったプレーヤーへの挑戦と思ってくれい。

さらにさらに、待望の対戦モードや『テトリス』をより思考型にアレンジした『ボンブリス』までついているのだ。コイツはラッキー。

こんなところがググッと改良された！

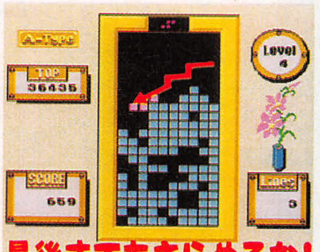
①操作性がゴイゴイ向上した！

ただ単に難易度が上がっただけじゃ、プレーヤーがチト困る。そこで操作方法がガラッと変わったぞ。はっきりいって前作のはイマイチだったもんね。✚ボタンでブロックの移動、A、Bボタンでブロックの回転だ。要はゲームボーイ版と同じってワケですな。



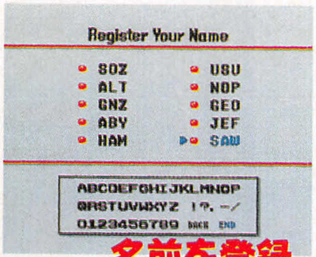
⬆Aボタンで右廻り、Bボタンで左廻りにブロックを回転。さりげなくふたつのボタンを使い分けるのがツウですな。

⬇アーケード版のようにブロックを滑らすことも可能。これが役に立つ、ホント。



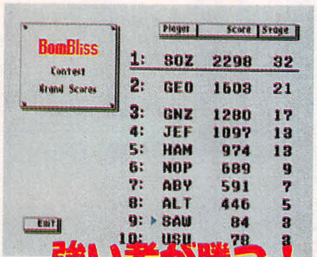
②バックアップで思わず天狗ッパナ！

こいつはイカスぜ。まずプレーヤーは自分の名前を登録。これで、ハイスコアや自分が何面までクリアーしたかなどをバッチリ記録してくれるのだ。これで「聞いてくれエブリバディ、昨日寝る前に9の5クリアーしたんだぜ」。「信じない！(一同合唱)」てのはない。

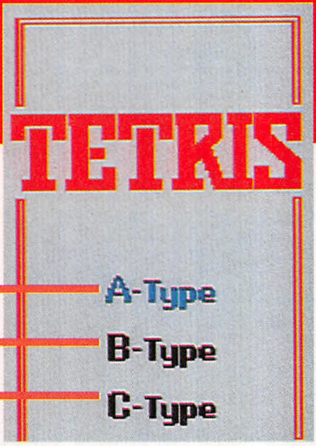


⬆登録できる名前は10人まで。アルファベットで3文字ってのがゲーセンっぽい。

⬇各モードのハイスコアもバッチシ表示される。1位目指して燃えるべし。



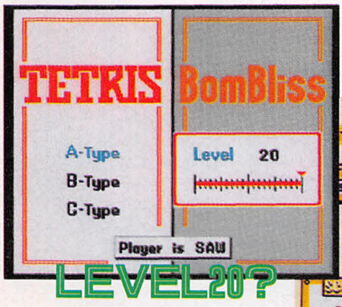
新登場の対戦プレーとボンブリスを大紹介ナリ➡



『テトリス』初心者のために一応ルールを説明するぞ。要はいろんなカタチのブロックが画面の上部から降ってくるので、それを隙間なく組み合わせていけばいい。そのとき横のラインが揃うと、そのラインは消える。同時に複数のラインを消すとポイント高し。

A-TYPE

このモードはブロックを10ライン消すごとにブロックの落下スピードが速くなるぞ。最後のほうになると、もう人間の能力の範囲を超えている。誰がクリアーするの？　って感じ。



⬇落下中にブロックを１回転させるのがやっと。ウワサではこれ以上に速いレベルも用意されているとか。ホントですかそれは。涙でちゃうな。

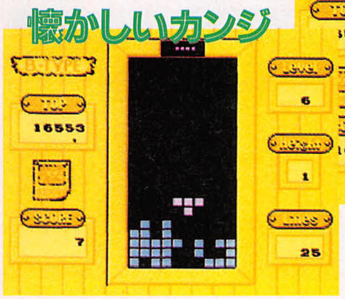


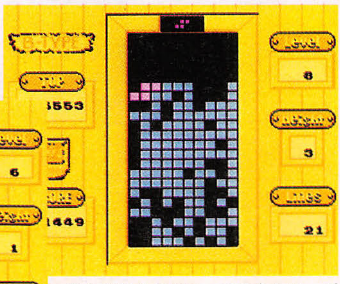
⬆いきなりレベル20でプレーすることもできるけど、ちょっとオススメできないなあ。スンゴイから。

B-TYPE

こちらはブロックを25ライン消すたびに画面下から１ライン分ブロックが出現してくるのだ。ようするに前作とほとんど同じってワケ。でも油断は禁物。スピードも徐々に速くなる。

⬇そうそう、これって前作とほとんど変わらないじゃん。操作性も格段に上がったし、こりゃ楽勝だね。

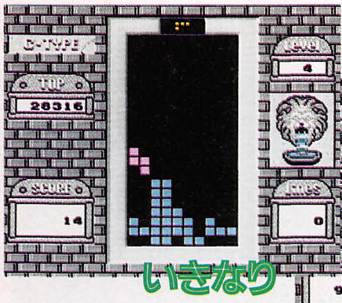




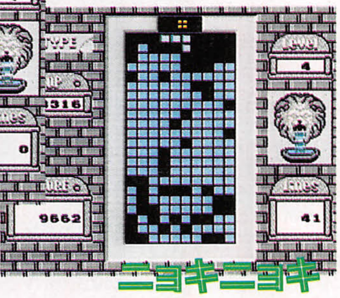
⬆とかなんとかいってるうちに、ゲームオーバー寸前ナリ。ブロックの高さとともに、落下スピードも上がるのでボケッとしてちゃダメ！

C-TYPE

けっこう苦戦するのがこのモード。こちらの事情なんておかまいなしに絶えず画面下からブロックが出現してくるぞ。ヘタに４ライン狙うより、マメに消していったほうがヨイ。



⬇ニョキニョキニョキニョキで困っているの図。マズイと思ったら少ないライン数でも消していこう。

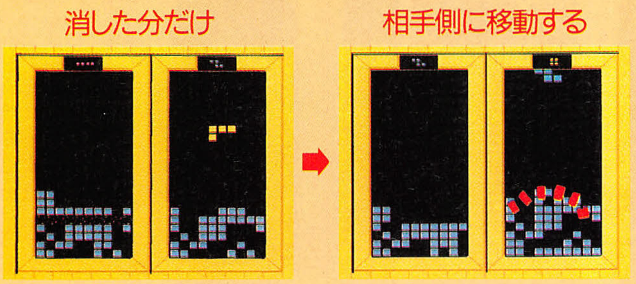


⬆いきなり、ニョキッと下から１ライン分ブロックが出現。そのうちにこれがニョキニョキニョキになる。

対戦プレーが感謝感激なのだ！

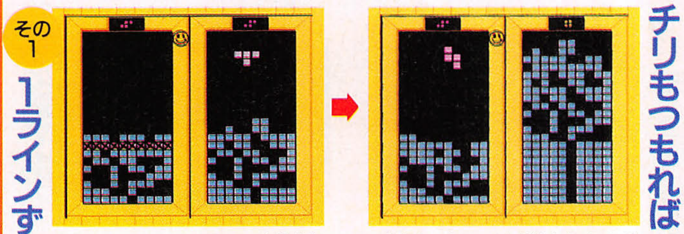
満を持してファミコンに登場 対戦プレーの醍醐味！

お・ま・た・せの対戦プレーだ。ルールはゲームボーイ版と同じ。消したラインが相手に送り込まれるルールだ。ただし、こっちは１ラインだろうが、きちっと相手側に送れるのだ。それと相手と同じタイミングでラインを消すと、お互いそのラインを送れないぞ。これで作戦の幅も広がるハズ。勝敗は５本勝負で３回勝てばオーケー。



天狗鼻への手引き

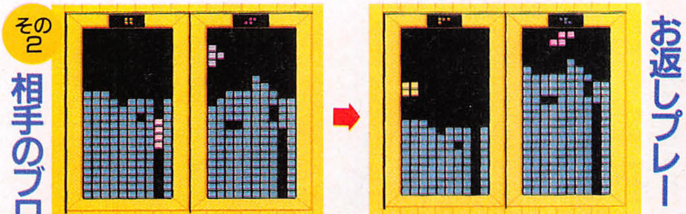
その1 1ラインずつ



⬆うまいヤツほど４ラインを送りたがる。まあ、気持ちはわかるけどね。ソイツの逆を突いて、こっちは１ラインずつセコセコ消していくのだ。

⬆「そういうセコイ手使うなよ」と言われてもひたすら１ラインずつ。そのうち相手も黙ってくるはず。勝てば官軍。じつにいい言葉だよなあ。

その2 相手のブロックを



⬆獣欲五鶏を制す、じゃなくて柔よく剛を制すだ。相手より少し遅いスピードでプレー。ふたりに落ちてくるブロックの種類は同じだから……。

⬆４ライン送られたら、少し遅いタイミングできたタテ長の棒を、送られてきたブロックに叩き込んでやるべし！　そっくりそのままお返しだ。

BomBliss

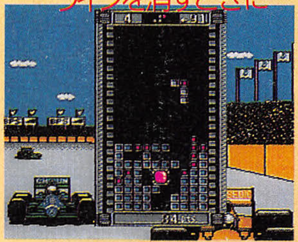
Contest
Puzzle
Construction

一見『テトリス』っぽいんだけど、よく見ると落ちてくる一部分のブロックの色が違う。じつはコレ、爆弾なのだ。横のラインが揃うと、この赤い部分から一定範囲爆発する。こうして、すべてのブロックを爆発させればその面はクリアー。複数の爆弾をうまく誘爆させよう。

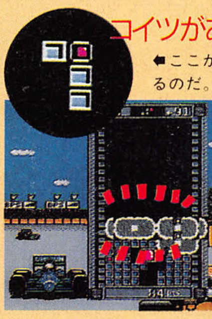
ブロックをバンバン爆発させるべし!

似ているようでチト違う ボンブリスってナニ?

赤い爆弾ブロックの爆風の範囲は左右に3ブロック分。ここで一度に複数の爆弾ブロックを誘爆させると上下にも爆風の範囲が広がるぞ。さらに爆弾ブロックを4つ合体させると、巨大な爆弾ブロックになる。こちらは爆風の範囲が上下左右に4ブロック分とデカイ。



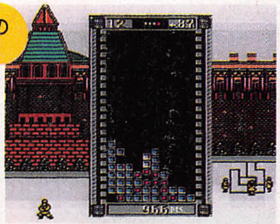
⬆ライン上に赤い爆弾ブロックがあると、なんとそのラインは……。



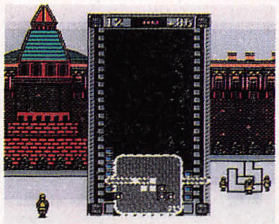
⬅ここから爆発するのだ。注目。

爆弾魔への手引き

その1 BIGBOMBを作れ



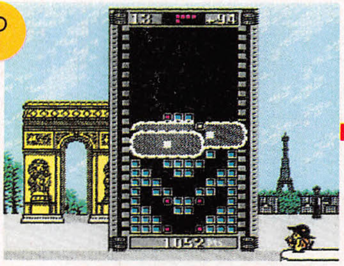
⬆ブロックが残り少なくなってきたら、大きな爆弾ブロックを作ることに専念しよう。セコセコ消していくよりも、こちらのほうが速い。



一撃必殺である!

⬆なんたって爆風が上下左右に4ブロック分。少々ヘンなぐあいにブロックが残っていようが、ドカーンとまとめて消してくれるぞ。気分爽快

その2 絶対に2ライン以上!



⬆なるべく、一度に2ライン以上消すように心がけるのがよい。こんなにトクなのだ。

こんなカンジ

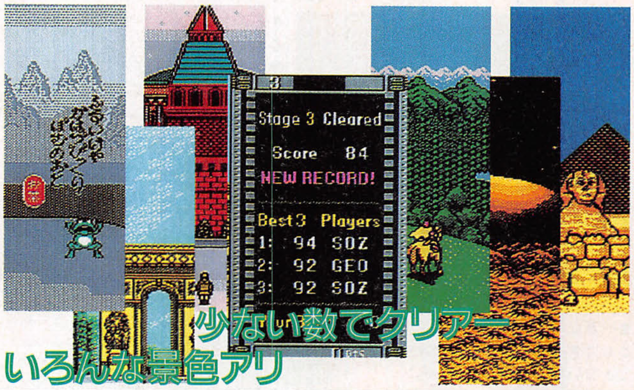
消したライン	爆風の範囲（左右）	爆風の範囲（上下）
1	3	0
2	3	1
3	3	2
4	3	3
5	4	4
6	4	4

開発状況

操作方法や落下スピードなどのバランス調整も完了。あとは出荷を待つだけとなってます。（BPS永井氏）

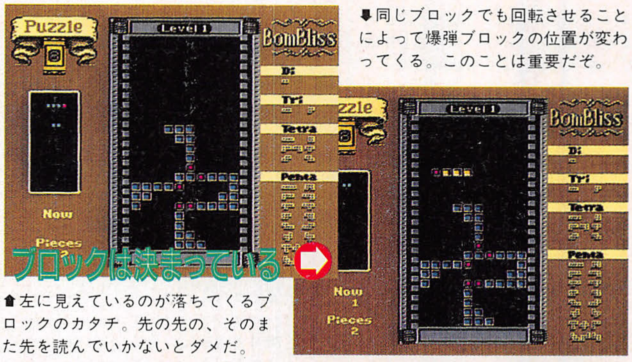
Contest

全部で100個のブロックが落ちてくる間に、画面上のブロックをすべて消すのが目的。クリアー時にその面のトップ3（とても少ないブロック数でクリアーしたオヤジたち）発表。



Puzzle

パズルゲームなのにパズルとはなんぞや？と思うかもしれない。このモードでは落ちてくるブロックの種類と数が最初から決まっている。限られたブロックでクリアーを目指せ。

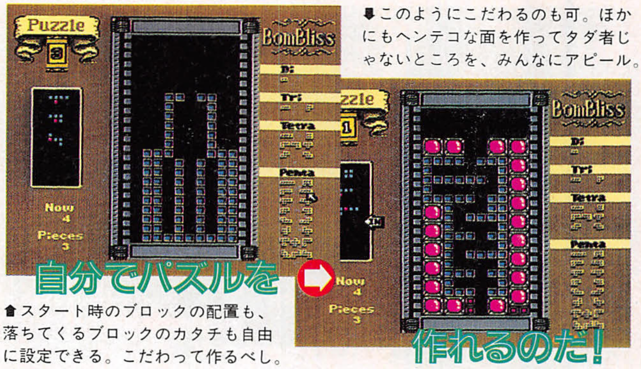


⬇同じブロックでも回転させることによって爆弾ブロックの位置が変わってくる。このことは重要だぞ。

⬆左に見えているのが落ちてくるブロックのカタチ。先の先の、そのまた先を読んでいかないとダメだ。

Construction

自分でパズルモードの面を作ることもできるのだ。スンゲー難しい面を作って、友達に挑戦してくれい。見た目がおかしい面を作ってみるのも、また一興ではあるな。



⬇このようにこだわるのも可。ほかにもヘンテコな面を作ってタダ者じゃないところを、みんなにアピール。

⬆スタート時のブロックの配置も、落ちてくるブロックのカタチも自由に設定できる。こだわって作るべし。

徹底攻略 SUPER E.D.F. EARTH DEFENSE FORCE™

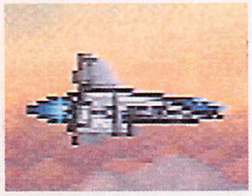


ゲーセンで人気の『E.D.F.』が、ついにスーパーファミコンに移植された。シューティング大好きの脳汁チュルチュルのみなさん、おまっとさん。さあ、いくぜ。

スーパーファミコン SF	シューティング	カートリッジ
	ジャレコ　10月25日発売　8700円	8メガ

アーギマ帝国を木っ端微塵にブッ潰せ!!

ヘイ、ブロー。このゲームは今どき珍しい、ピュアで素朴なシューティングだ。オーソドックスな敵にスタンダードなギミック。新しい要素はないが、ゆえにシューティングの基本に忠実だ。こいつはシューティングの練習、とくに避けの鍛錬に最適。日々反射フィードバック、動体視力の鍛錬に精進している人は、こいつで一発鍛えるのがいいだろう。というわけで、アーギマ帝国の凶悪無比で人でなしな悪の集大成野郎を、ひとり残らずブチのめしにいこうぜ!!



⬅我らが自機。アースディフェンスフォースXA-1。

ハラショーな殺戮兵器で奴らを叩け

これが最良の兵器だ

S.LASER



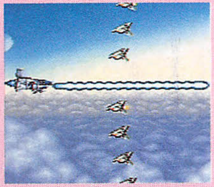
⬆サーチレーザー。誘導する強力なレーザー。オールマイティーに、その柔軟な威力を発揮してくれる。

VULCAN



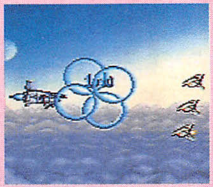
⬆バルカン。幅の広いショットだ。アーケードでは最も使えたが、これでは駄目。

LASER



⬆レーザー。当然、敵を貫通してダメージを与える。だが、たいしたことはない。

ATOMIC



⬆アトミック。敵を爆風に巻き込む。ステージ5以降で凄まじい威力を発揮する。

HOMING



⬆ホーミング。敵を追跡する。これはサーチレーザーに次ぐ、優良殺戮兵器だ。

EXPLODE



⬆エクスプロード。敵に当たって散弾する。見た目はショボいが、破壊力はある。

GRENADE



⬆グレネード。一定時間をおいて爆発する機雷弾を撃つ。活躍するシーンはない。

これは死んでも使うな

PHOTON



⬆フォトン。これは最低最悪。どこかのチェロベックみたいにまるで役に立たない。使う奴は馬鹿だ。

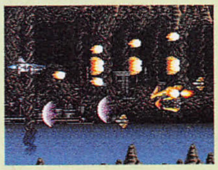
このゲームにはレベルがある。敵を倒すとレベルゲージのメモリが少し上がり、ゲージいっぱいになるとレベルが上がる。レベルが上がるとどうなるか？　弾の威力が上がり、さらにオプションのフォーメーションのバリエーションが増える。レベルを上げることが攻略への第一歩だ。



⬅レベル5を超えてさらに上げればシールド追加。

オプションを回しても目は回すな

UNION



初期レベルから使用できるフォーメーション、ユニオンだ。自機と合体して、より強力な攻撃を可能にする。ボスに対して強力無比な素晴らしい破壊力を誇るが、オプションのバリア機能は使用不可。

ROLLING



ローリング。これも、初期レベルから選択できる基本的なフォーメーション。攻防一体、完成された理想のフォーメーションだが、いまひとつパンチ力に欠ける。スーダラ的にゲームを楽しむには最適。

SHADOW



これは、レベル3から選択できるフォーメーション、シャドーだ。まあ、『グラディウス』のオプションとまったく同じと考えていい。オプションを食い込ませ、倒すシーンでしか活躍しないトホホな奴。

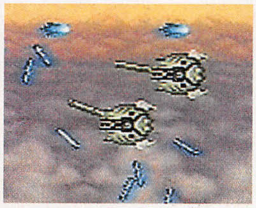
HOMING



最高のフォーメーション、ホーミング。レベル5で使用可能だ。オプションが自動的に敵をサーチして、さらに追尾してくれる素晴らしい攻撃が可能になる。プレーヤーは避けに専念するだけでいい。

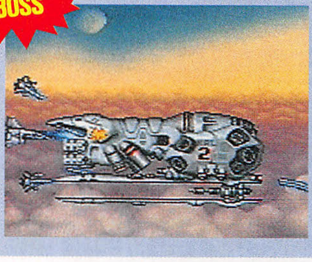
STAGE 1 縦横無尽に飛び交う目障りな敵を迎え撃て

このステージで注意するべき敵はただひとつ。それはゾウのような敵飛行戦車だ。一定間隔に３連のレーザーを発射してくるので、それを上下左右、それぞれのわずかな動きで避けろ。



⬅これがゾウ戦車。まとめてきた場合、一匹ずつ倒せ。

BOSS KA-L2



◀思いっきり弱い中ボスだ。こいつが出現したら、ギリギリまで接近して、熱いレーザーをタップリ食らわしてやれ。武器はサーチレーザーがグッド。レベル１でも、こいつが２度目の弾を扇型に吐き出すころには、トドメをさせているという寸法だ。鼻歌まじりで地獄に送ってやれ!!

BIGBOSS KA-L GUNNER



◀雷が大空に鳴り響き、お初にお目見え、大ボスだ。こいつの最初の砲撃は真ん中にいさえすれば、簡単に避けられる。オプションのフォーメーションは、敵に集中砲火を浴びせられるユニオンがベスト。この時点でレベルは最低でも２に上がっているはず。楽勝だ。

こんな脳ナシ馬鹿、屁でもないぜ



▶おっと、勝利したと思いきや、まだ成仏してなかったのか!? この死にぞこないめ!! 各ボスはすべて２段階に形態を変えて攻撃してくる。形態を変え、といっても我らのＸＡ－１にやられてボロボロになった姿だが。そんなわけで、敵の変態に驚いてはならない。

STAGE 2 メトロポリスの夜景を眼下に爆弾を落とせ

メトロポリス上空。このステージには中ボスが存在しない。そのかわり、群がるザコがしつこい攻撃で、何度も編隊を組み戦闘を仕掛けてくる。とくに洗濯バサミのような敵には注意。リップルレーザーを発射してくる。





➡敵と敵との間に、自機を滑り込ませろ。

⬆高速のリップルレーザーを発射する。

BIGBOSS KA-L ROBO



▲まず、３方向に分離するへんてこな弾を発射。簡単に避けられる。



▼そして巨大なレーザー。これも簡単に避けられる。

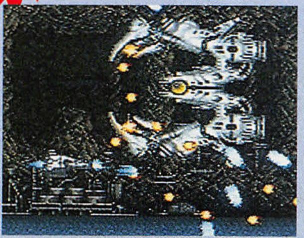


▲最後は誘動する小さな弾を吐き出して終わり。なんとも見掛け倒しの大ボスだろう。苦もなく簡単に倒すことができる。まあいいか。

STAGE 3 謎の海域に巨大敵要塞発見!! 皆殺しだ

うって変わってフィールドは海上だ。とはいってもそこは敵の巨大要塞の内部。油断は禁物だ。中ボス出現前に現われるザコの中に、なんと自機と同じようにオプションを装備しているシャレ者がいる。そいつとの戦闘はなかなか苦しい修羅の戦いとなる。それは、こちらのサーチレーザーが敵のオプションをサーチしてしまい、なかなか敵本体にレーザーがヒットしないからだ。必然的に長期戦になるのでくれぐれも根負けしないよう、がんばってくれ。

BOSS KA2-1



◀両腕から28発ずつ誘導弾が発射。さらに４枚のカッターレーザーを発射する。

BIGBOSS AB-1



◀５方向に散弾するショットを撃ち、なおかつ７連のホーミングミサイルを発射してくる強敵。だが攻撃はさらに続く……。

ヒーつけて、えびせんにでもしてやる



▲エビ野郎は浮上して、理不尽な反射レーザーを出してくる。上空に逃げていればなんなく避けられる。避けに専念しろ。



⬅後方から敵戦闘機、出現。さあ、撃て。



⬅おや、オプションが流れてきやがった。



⬅チクショウ、なかなか本体に当たらねえぜ。

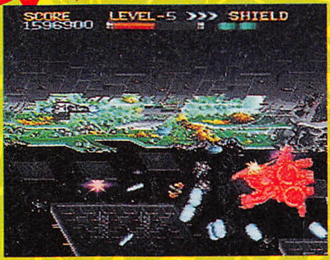
STAGE 4 スペースコロニーの住民は皆死んじまった

やっとここらへんから少しは骨のある攻撃を敵もしてくる。ザコの出現間隔とその数がグッと増してくる。背景のスペースコロニーが拡大して接近してくる様は圧巻。そんなギミックに気を取られないで、敵の動きに神経を集中させておこう。ダッセェ一死に様ほど不様なものはない。



⬆うひょー、やはりシューティングはこうでなきゃ。敵とその弾の多いこと多いこと、うれしくなってくるぜ。さあ、微妙な操作をすばやく連動させてクリアーしろ。

BIGBOSS ZA-R1



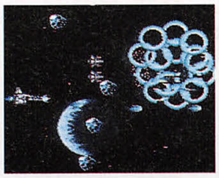
◀くくっ、こいつもオプションを装備している。そしてさらにリモートコントロールのオールレンジ攻撃をしている。



▲シュリケン型の弾を放射状に発射。避けるスペースが少ないので慎重にボタンを叩き、かわせ。

STAGE 5 セニョール。氷はもう、こおりごおりだぜ

ステージ5。ここからはサーチレーザーではなく、アトミックを使え。オプションのフォーメーションはホーミングだ。オプションまかせでズビズビいけ。



⬅アトミックならこの氷の塊も1発。サーチレーザーだと破壊しきれない。オプションまかせシューティングの醍醐味を味わってもらおう。あー、楽ちん。

BOSS UMIU-4

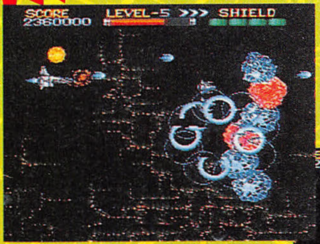


◀氷に隠れながら出現。氷を吹き飛ばして、攻撃を開始する。なるべく後方で氷はかわせ。



◀5方向に散弾する弾と、誘導するロングレーザーを2本発射する。だが、こいつは弱いぞ。

BIGBOSS HE-B1



◀小さい氷の塊を数珠のように連なって発射する。上下に大きく避けて常に一定の間隔で避けるように。そうしないと氷の弾幕に押し潰されてしまうからだ。



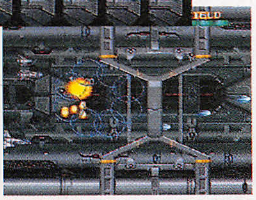
▶だが、しかしここはアトミックを使用すると、ホントあっという間に倒すことができる。あまりにアッケないので、感動がない。そのほかの武器だとかなり苦戦する。

STAGE 6 ボブよ、ついにトドメをさすときが来た!!

いよいよ最終ステージ。ここではボス攻略は2体までだが、じつは最後の最後にもう1体控えている。それはこりゃーもう、アッと驚くタメゴロー。なんてもんじゃない。まあ、それは後のお楽しみということで。



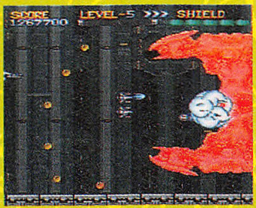
⬅いきなりスタートして壁に接触するな。



⬆この背景は接触しても大丈夫。ややこしい。

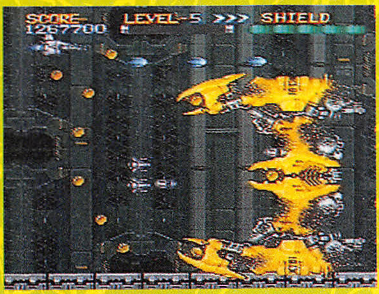
BIGBOSS ZU-Y

▶このボスは弾を扇状に多量に放出するが、この弾はベつに弾と弾の間をすり抜けて避けていれば、どうにかなってしまうものだ。だが、下から不意に飛び出す弾は……。



どきやがれ前座野郎、じゃまくせえ

▶不意に飛び出す弾は、一定の間隔で飛び出してくるので、それを予測しながら扇状の弾幕を避けろ。



BIGBOSS METAL-AGYMA



◀敵の誘導するサンダーレーザーが発射されたら、ここへ逃げ込もう。絶対安心確実の安全地帯だ。ここのオプションフォーメーションはシャドーがいい。オプションをメタルアーギマに食い込ませて破壊せよ。

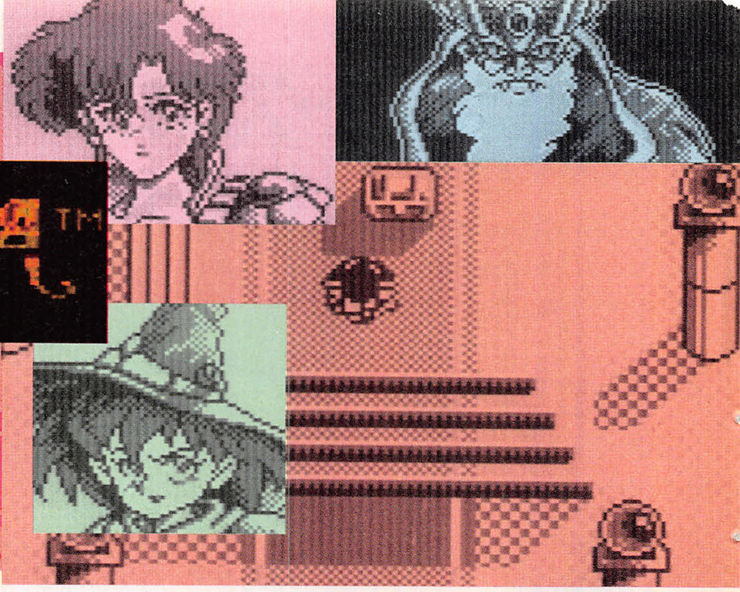
黒い球体を見くびるんじゃねえぞ!!

▶黒い球体にホーミングオプションが吸い込まれてしまうので、ローリングやシャドーに切り替える必要がある。この敵、かなり堅いので持久戦になるが、負けるなよ。



ガハハ、アーギマ帝国全滅だ!!

徹底攻略 アレサII



アレサⅡ

あのおてんばなお姫様、マテリアが再び帰ってくる。『アレサ』のときよりー段とムチムチ、いや女の子らしく成長しているのだ。とにかく一見の価値ありのRPGなのだ。

GB ゲームボーイ	RPG	バックアップ カートリッジ
	やのまん 4800円［込］ 9月27日発売	2メガ

ぐっと女っぽくなったマテリアの大冒険だ！

今回は、やのまんからこの秋に発売予定の超話題RPG『アレサⅡ』の攻略なのだ。男勝りのヒロイン、マテリアと彼女のよきパートナー、ドールのふたりがくりひろげる冒険や出会いの数々、今からとっても楽しみだよね。また、新しく加わった相談コマンドや、ファジー機能など、見どころもたくさんなのだ。早くプレーしたい君、このページを読んでもう少し我慢してね。

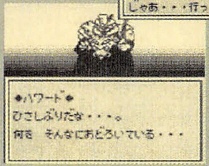


も の が た り

かつて、平和なアーテラ大陸を支配しようとした魔王がいた。その名はハワード。しかし、その野望もアレサ王国の王女、マテリアの活躍によって破れ去った。マテリアは、王位を妹に譲り気楽な暮らしを始める。だがその平和なときも束の間、かつての仲間、ドールが悪の気を感じ取り、その確証を得るためひとり旅立ったのだ。ドールの後を追うマテリア。しかし、すでに世界は混乱の様相を見せ始めていた……。



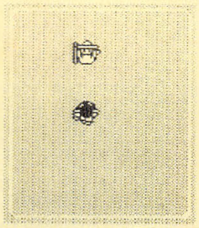
➡誕生日を迎えたマテリア。この幸せな日々がいつまでも続くと思っていたのに。



⬅あの大魔王、ハワードが復活!? 再び混乱の世界が訪れるのだろうか、それとも……？

イルメイダ地方　ここまでの目安 LV1〜LV5

平和な日々を送るなか、誕生日を迎えたマテリアは、友人のドールを招待するためウルウルの砦へ赴く。しかし、ドールはかつての敵、ハワードの悪の気を感じ取り、ひとりで虹の国へ旅立ったという。イルメイダ地方に隣接するはずのフェイマス地方もこつぜんと消滅してしまっている。なぜ突然土地が消えたのか。その謎を解くためにも、マテリアはドールのあとを追い、虹の国へ向かうことになる。



⬅ウルウルの砦で、ドールの行方を教えてもらえるのだ。



➡ドールに会いたかったのに、いないなんてがっかりしちゃう。

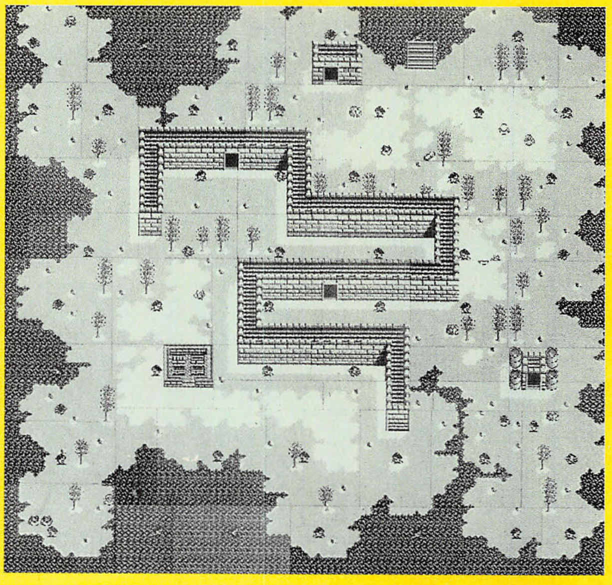


⬅まずは町の人に、周りの様子を聞いてみよう。いろいろ教えてくれるぞ。

POINT

ここでは、コマンド操作に慣れるためにも、戦ってある程度までレベルを上げておきたい。お金を稼ぐには宝箱を見つけるのが一番。特に砦の壁は要チェックだぞ。また、セーブはこまめに。

これがイルメイダ地方のマップだ。いちばん最初のエリアということもあって、そう広くはない。だが、マップ右のエリアに行くためには中央に位置する巨大な迷宮を突破しなければならないのだ。街で買える武器、防具は最強のものにしておきたいところだ。



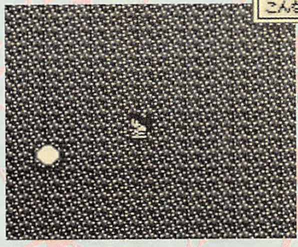
虹の国 ここまでの目安 LV6~LV9

海の上から虹の国へ入ったマテリア。その虹の国でも異変が起こっていた。途中立ち寄った街ではハワードの部下だった魔法使い、ワーウィックのことや、アリの大国からフェロモンが盗まれたことを聞く。ドールに会うためにも、まずはアリの大国へ向かわなくてはならないらしい。そして、フェロモンを求め、やってきたジェフの砦でついにドールと再会する。ドールからアレサ儀の秘密を聞かされるマテリア。誰かがアレサ儀を盗んだのだ。

ドールと再会

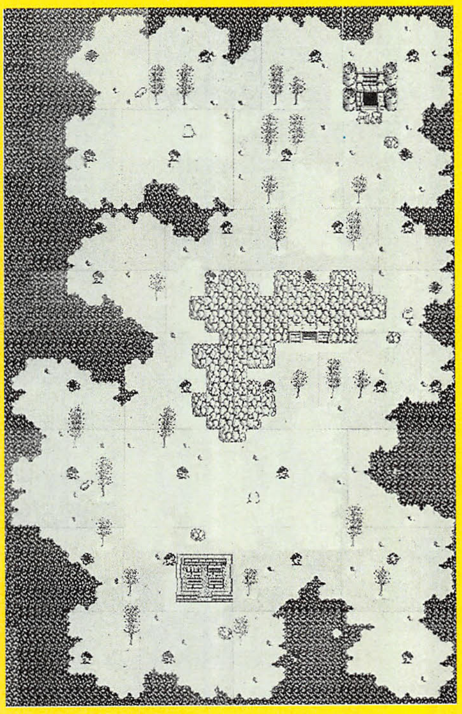


⬆人が必死になって探してたのにい。でも再会できて本当によかった。

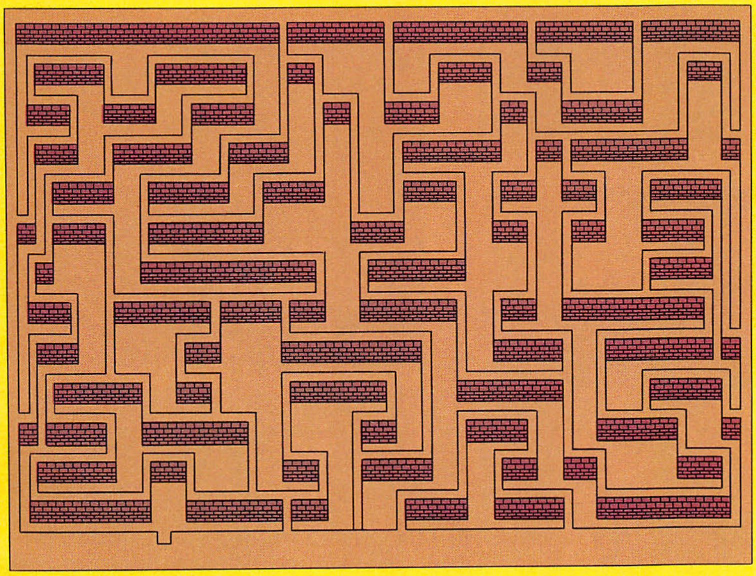


⬅虹の国へは海の上からじゃないと入れないのだ。思い切って飛び込め。

虹の国のエリアもそう広くはない。だが、ここで冒険することになるふたつの迷宮、アリの大国とジェフの砦ではかなり苦労させられるのだ。



ジェフの砦

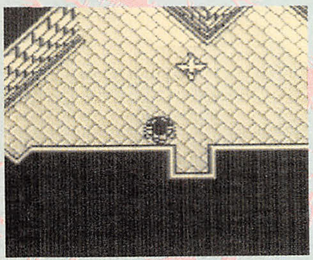


POINT

イルクーダの街に着いたら、なるべくよい武器と防具を手に入れよう。また、ジェフの砦に着くまでにはレベル9~10にはなっていたい。ここで、ドールと再会することになるわけだが、この砦には非常に陰険な罠が仕掛けられているので、無理に突っ込んだりしないこと。宝箱もたくさんあるが、ここでは無理して取らなくてもよい。

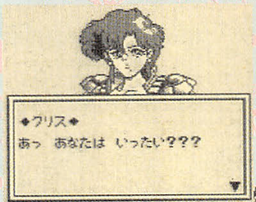
ブソン地方 ここまでの目安 LV9~LV13

ワーウィックによって、ブソン地方のカバラの町に飛ばされたマテリアたち。そこでマテリアはクリスという女の子と間違われてしまう。そのクリスは南にあるホロスの村に住んでいるという。また、ここで聞いたバーバラというワニのことも気になる。ふたりは南をめざして旅立つことにした。



⬆おや、あのドラゴンはたしか前にも見たことがあるような……。

マテリアにうりふたつ！



⬆ミトレスの砦で、クリスと出会う。本当にマテリアとそっくりなのだ。

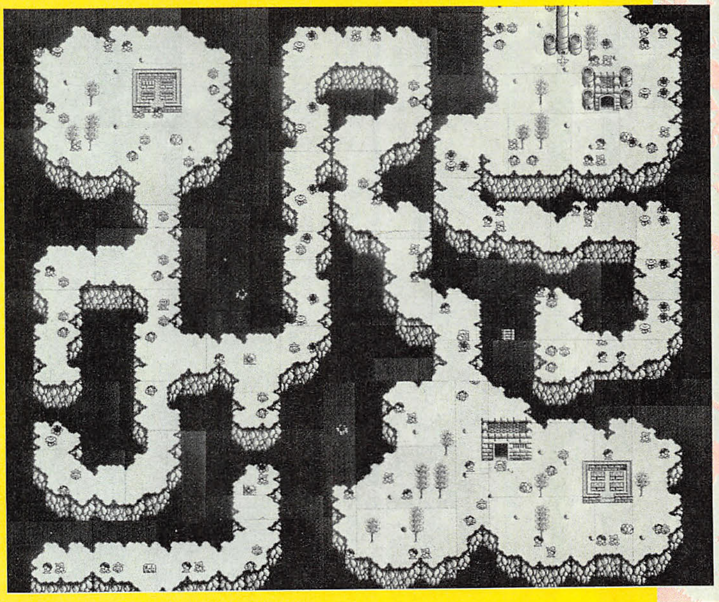


➡いまは王様になったシビル。でもその性格の軽さは相変わらずのようだ。

POINT

ここで、初めての仲間であるクリスと出会う。彼女はレベルが高いのでとても頼りになるぞ。バーバラはもうここにはいないので、装備を買い替えたらすぐにアレサ神殿へ向かおう。重要なアイテムがあるのだ。

まったく未知のブソン地方。ここでは仲間のクリスのほかに、あのマテリアの双子の妹、エミリータや、かつての仲間、シビルとも再会できる。重要アイテムも手に入るのだ。

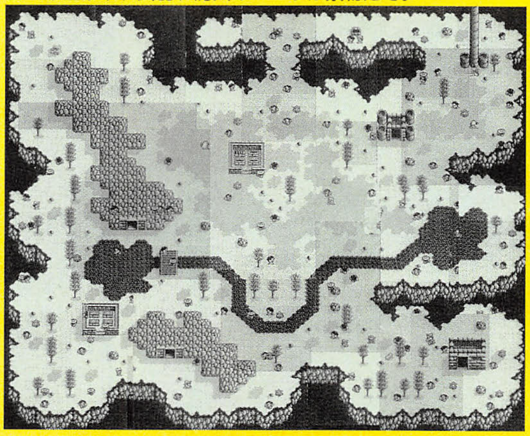


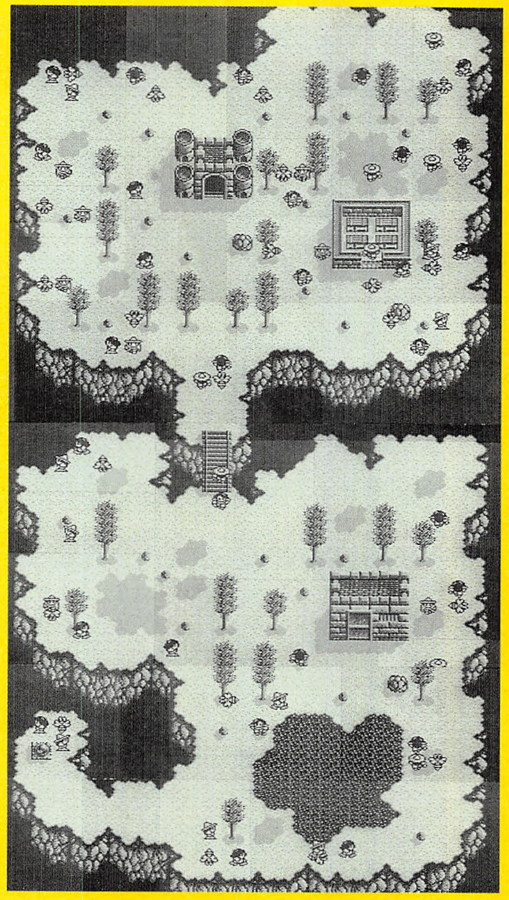
サダアム地方

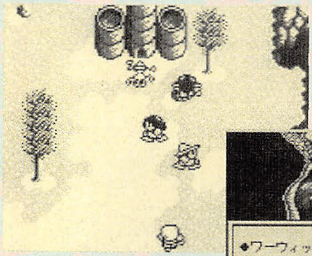
ここでの目安
LV14～LV21

ファイナルタワーを上ぼり、サダアム地方にやってきたマテリアたち一行。バーバラに関する情報を集めていくうちに、この地方の王様が殺されてしまったことや、バーバラのいるブルボン城には、ブルボンの三つ石がないと入れないことなどを知る。そしてその石は、この地方に点在する砦のなかに隠されているという。バーバラを倒すために、なんとしても石を集めなければならない。マテリアたちは砦の探索に向かった。

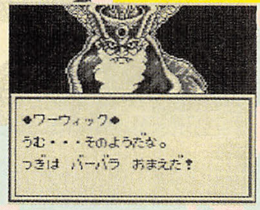
あちこちをめぐることになるサダアム地方。敵もかなり手ごわいものが出現するので、レベル上げや、武器、防具の買い替えはしっかりとやろう。お金はトリデの宝箱を見つけるのが一番効率がよいが、ムリは禁物だぞ。



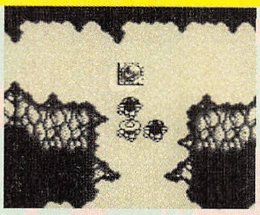




⬆ファイナルタワーを抜け、サダアム地方にたどり着いたマテリアたち。

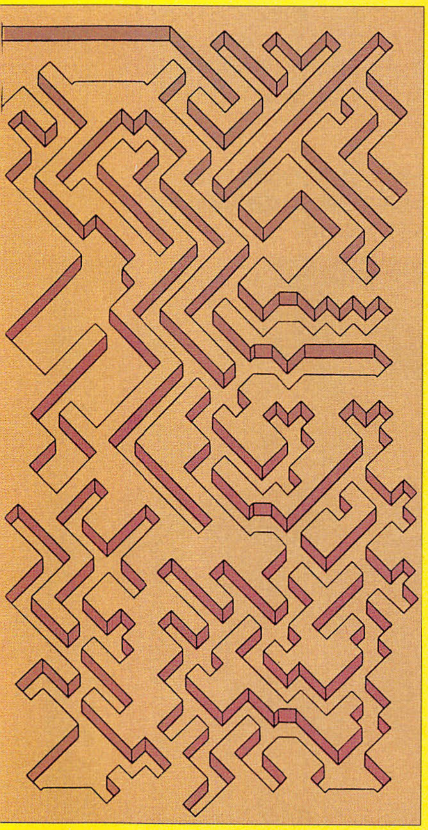


⬆マテリアたちへ刺客を差し向けるワーウィック。



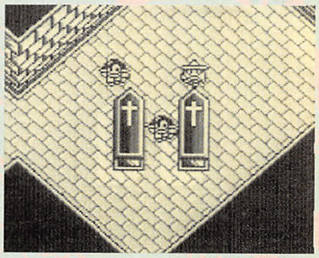
⬆このワープを使った先にはいったい何がかくされているのだろう？

シュメルの砦



まず、最初にやってきたのはシュメルの砦。町の人々の話によると、ここにはファラオの呪いがかかっており、一度入ったら生きては戻れないところなのだという。その呪いはあるアイテムがあれば解くことができるというが……。また、ここにはブルボンの三つ石のひとつが隠されている。十分にレベルを上げ、回復アイテムを揃えてから挑もう。

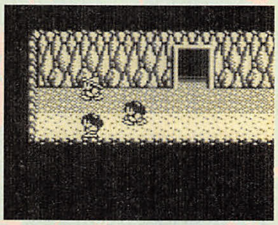
ファラオの呪いってなに？



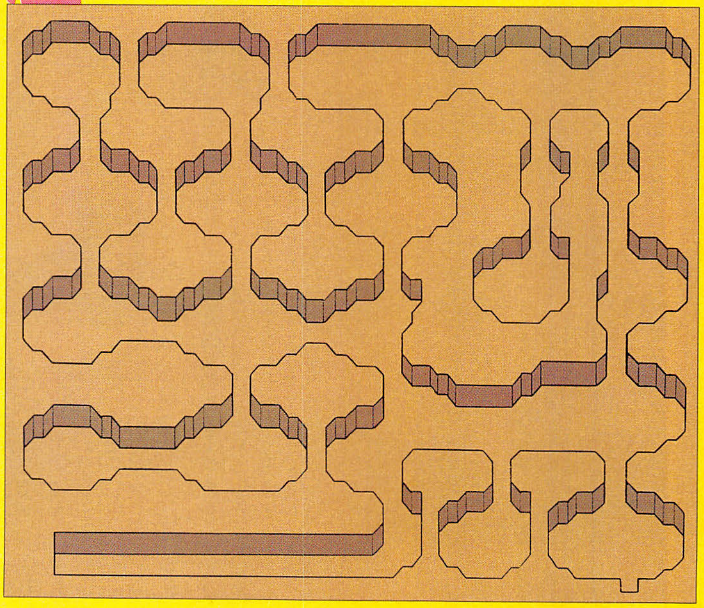
⬆この不気味な棺はいったいなんだろう。開けるとなにか出てくるんだろうか？

ギゼの洞窟

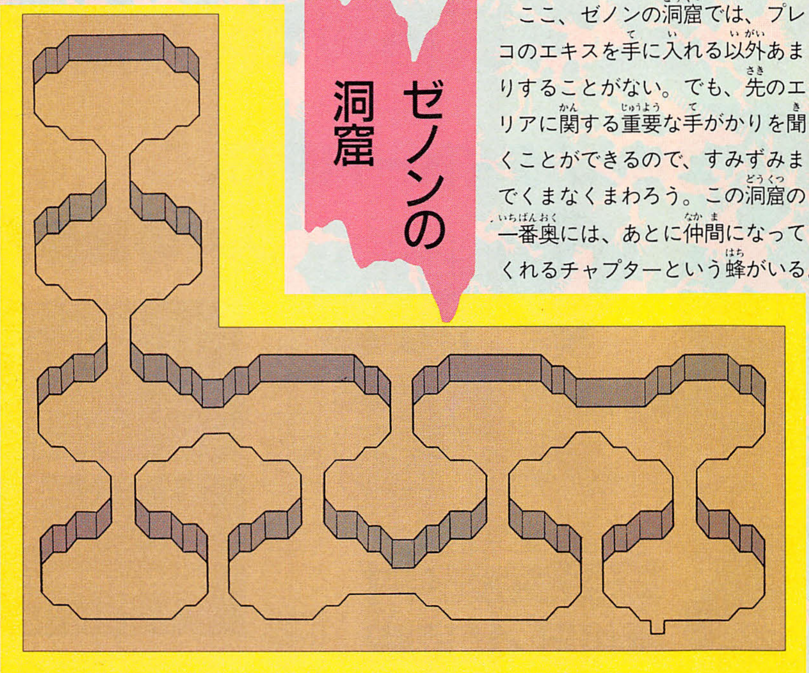
ここ、ギゼの洞窟では毒蜂に刺され、苦しんでいる人がいる。プレコのエキスさえあれば、すぐに良くなるというが、そのエキスはゼノンの洞窟にあるらしいぞ。また、洞窟の奥には手ごわい敵もいる。心してかかろう。



⬆この洞窟に入るにはサヤンの鏡が必要だ。町で買えるぞ。

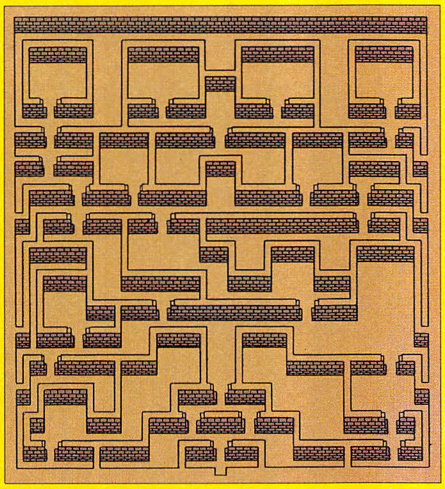


ゼノンの洞窟

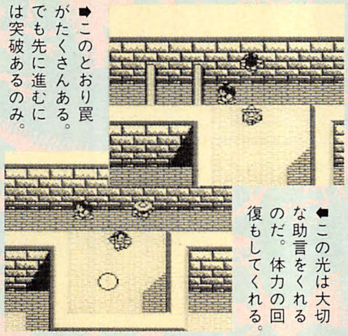


ここ、ゼノンの洞窟では、プレコのエキスを手に入れる以外あまりすることがない。でも、先のエリアに関する重要な手がかりを聞くことができるので、すみずみまでくまなくまわろう。この洞窟の一番奥には、あとに仲間になってくれるチャプターという蜂がいる。

デュポンの砦

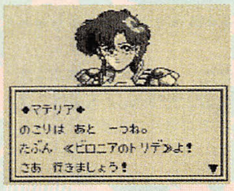


ふたつ目の砦、デュポン。ここは宝箱の山なのだ。でも罠もたくさん仕掛けられているので無理は禁物。あくまでも目的はブルボンの石を探すことだからね。また、敵に関する情報も聞けるぞ。



➡このとおり罠がたくさんある。でも先に進むには突破あるのみ。

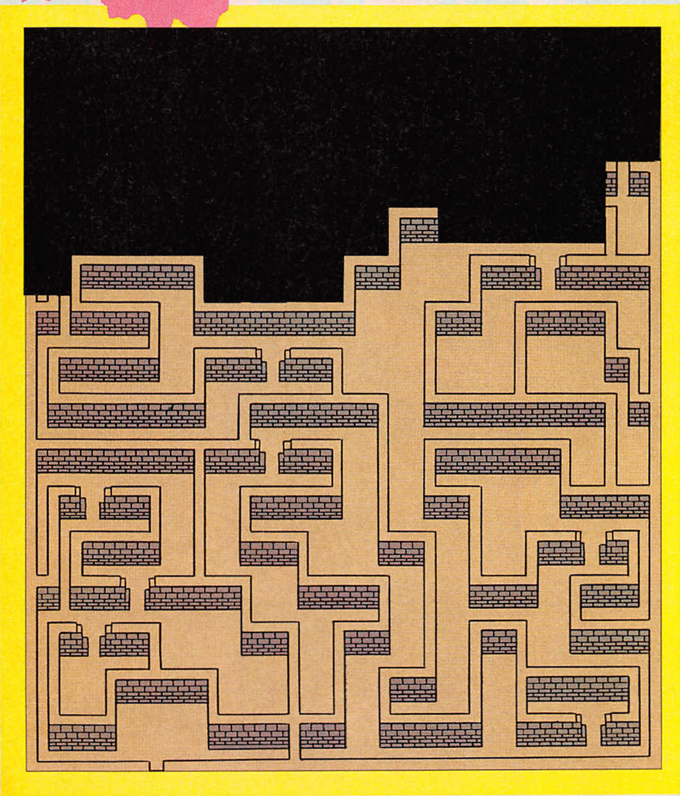
⬅この光は大切な助言をくれるのだ。体力の回復もしてくれる。



➡やっと石をふたつ手に入れた。残りはあとひとつだ！

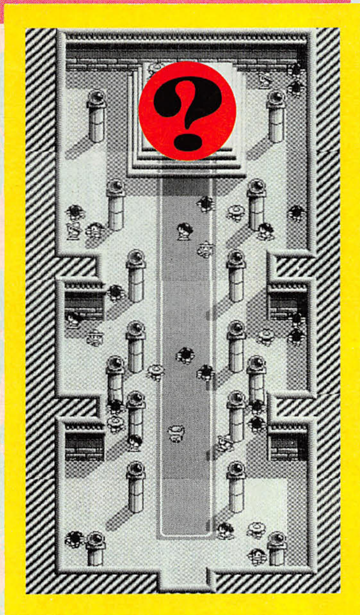
ビロニアの砦

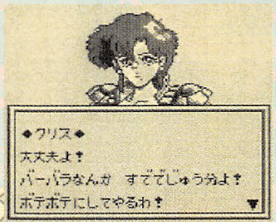
サダアム地方を歩きまわっているうちに、とある場所へワープしてしまったマテリアたち一行。このどこかに、このビロニアの砦が建てられているのだ。強敵を倒し、ようやく砦へたどりついたマテリアたちだが、ここにもさまざまな罠が待ちうけていた……。ここは、いままでの砦とは比べものにならないほど手ごわい敵がたくさん出てくる。罠もたくさんあるぞ。



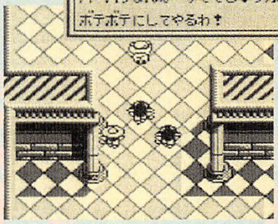
いよいよブルボン城へ！

そして、いよいよブルボン城へと向かうマテリアたち。アイテムと装備をしっかりとそろえ、万全な体制で挑みたい。レベルも十分に上げておこう。





➡やる気十分のクリス。女の子を怒らせるとあとが怖いぞ。



⬅この先にはどんな罠が待ちうけているんだろう……？

POINT

このエリアではいかに効率よくレベルを上げながらアイテムを集められるかがポイントだ。とくにマテリアのレベルは20以上欲しい。

そしてマテリアの旅は続く

やるときはやれ

●人間けじめが肝心である。飲み会を仕切るのは幹事である。飲み会で痛むのは肝臓である。ああ、そうではない、我ながらよくわからぬ。多少バグっておるが許せ。つまり、若者よやるときゃやれ、ということだ。しかし、人間死ぬときゃ死ぬので注意が必要だ。

●いきなりですがクイズです。父は50さい、子、14さいさて何さいのをでしょうか。かん字でかいてちょズルはいかんよ。

（大阪府　ぷつか）

●ちーとも意味がわからん。貴様もバグっておるな。注意せよ。

●ファミ通は凸版印刷さんをもうつかわないのですか？　ちょっとかわいそう。

（北海道　おれの名はヒロキ）

●立ち入ったことを……。まあよい。大いなる凸版も多少は使うが、現在は偉大なる大日本印刷である。ちなみにログインは華麗なる共同印刷だ。いつもお世話様である。

●この前、寝ないで作ったメガロポリスがみずからの足のしびれによるケリで姿を消した。僕の心は目のクマに比例して黒くなってゆく……。　（青森県　ワンボー）

●マヌケな奴。感傷にふけるなり、心を黒くするなり好きにしてよい。

●尻毛って、総統様ははえていますか？　僕は少しはえています。剃るべきでしょうか？

（岐阜県　ＤＩＯ）

●「そるでないないない（残響音含む）。剃ると剛毛化するするする」剃れば剃るほど硬くなるのである。硬く強靭なる尻毛を欲すなら剃れ。

●PCエンジン用のCD-ROMソフト、『鏡の国のレジェンド』をCDプレーヤーで再生して、のりピーの声を聞いて豊かな気持ちになっています。キミもやってみないか!!

（東京都　匿名希望）

●「ヤッピー。総統ですですです。わしも毎朝聴いてま～すますます」ああ、言わねばなるまい。我が偉大なる総統はのりピーファンである。帝国には『HAPPY AGAIN』が毎朝響き渡っておるのだ。

●は ―――――――――→
が ―――――――――→
き ―――――――――→
つ ―――――――――→
ぶ ―――――――――→
し ―――――――――→

（大阪府　ひま男）

●ああ、唐突なひま男よ、誌面をムダにするひま男よ。矢印の意味は一体なんなのだ。報告せよ。

●ゲー帝第１回で、〝100円玉〞が〝100円王〞になっていました。どういう王ですか？

（兵庫県　ＧＯＲＯ）

●100円玉を支配する王である。誤植ではない。それと貴様、ゲーム帝国をゲー帝と略すでない。

●総統、人生ってなんですか？

（栃木県　ちゃけ）

●「ヤッピー。総統ですですです。み～んな元気かな？　総統は今日も……（以下略）」今回は総統はダメである。総力をあげて総統のノリピーマニアックを治療するので期待するがよい。次回は渋いぞ。

●『エスパ冒険隊』をプレーして比類なき浮遊感覚で悶絶して朦朧としますが怒濤の困惑で愕然とし、犂霆で憂鬱です。読めますか？

（埼玉県　熟語テスト）

●『エスパ冒険隊』をダシにして、この語り部の漢字読み取り能力をテストする気であるな。甘いわ。我が帝国には比類なき校正部隊があり、ルビ誤植も一発修正である。

●９月27日号の一番最後に載せてください。もし載せてくれたら、僕のとっておきのマル秘ビデオを貸してあげます。

（静岡県　ビデオ見る？）

●約束であるぞ。わかっておるな。

ゲーム帝国



丸文字は許さぬ。丸文字で書いたはがきは採用される確率が50パーセント減少する。だがたまには採用するから安心せい。

悪魔の安楽椅子



■悪魔さんは74億3329万2673歳だと言っていましたが、どうしたらそんなに長生きできるのですか？

（東京都　ハウス）

●やっぱユンケルでしょう。あと水泳もいいぞ。ところでおまえのペンネームはヤケにサブカルチャーだな。

■カブトムシがつかまらない。カナブンばっかです。クワガタかと思ってつかまえたらゴキブリだったのでとても怖かった。　（東京都　浅田慎哉）

●東京じゃあ難しいかもね。でも都心離れればいるから行ってみろよ。クヌギ林とかを捜すんだぞ。

■横スクロールのシューティングゲームが苦手です。縦スクロールならけっこう進めるのに……。

（北海道　究極ライデン）

●俺もそうだよ。これからは縦スクロールだよな、相棒。いっしょにゲーセンまわりしようぜ。

■痴れ者め。　（東京都　ナマコP）

●な～に～を～!!　でも少し痴れ者かも……。

女神の四の字固め



■ぼくの家の近くのフトン屋のおぢさんはむかしすがも小学校でたかぎブーのどうきゅうせいだったらしくたまにくるそうです。女神様、ブーのサインいりますか？　（東京都　ラベンダーのかおり）

●あら、あんまりおもしろくないはがきなのに、妙に惹かれるものがあるわ。はっ!!　こんなところにラベンダーの香りの元が。こんなツブツブ貼るのおよし!!

■女神さんと仲良くなるためにはどうしたらいいの？

（兵庫県　フレンド）

●はがきをいっぱい出して常連になることよ。うふっ。

■女神さんはよくオッパイとかオシリとか出して雑誌に載ってますが、いつもチチとかシリとか見せてますか？　（大分県　友田久美）

●寝るときはシャネルの５番だけしか身につけないけど、通常は肌は見せないわよ。でも対戦型ゲームで負けそうになったら出すわ。ところであんた、女の子なのにエッチなカタカナ堂々と書くのはおやめなさい。

アルゴ情報局

今週のメニュー ●ファイナルファンタジーⅣ●ロックマンワールド●PC原人2●精霊戦士スプリガン●エリア88

秋は休みが多いんだよねー。ありがたいなあ。バシバシゲームができるぞ!! なに、つまってしまって進まない？ そんな悲しいキミは、どうぞアルゴ情報局によってらっしゃいな。

スーパーファミコン ファイナルファンタジーⅣ

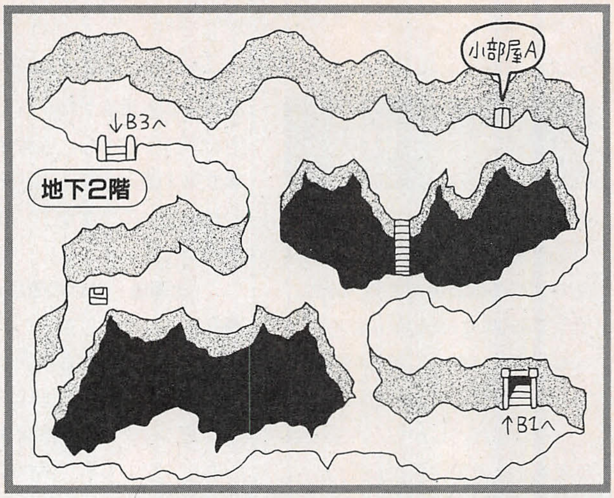
Q 磁力の洞窟で、戦闘中に動けなくなっちゃったよ〜。装備をはずすとすごく弱くなっちゃうし……。いったいどうしたらいいの？

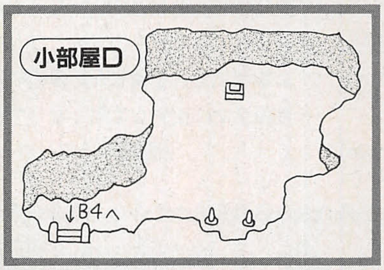
奈良県　ばかばやし

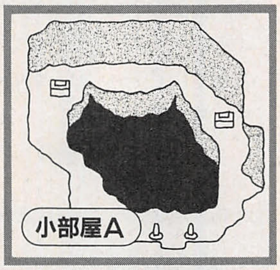
A まず、金属製の武器や防具を全部はずそう。はずしっぱなしじゃああんまりだから、ちゃんとかわりの装備も持っていくこと。右の表の装備なら理想的だ。それでも、それまでよりはかなり弱くなっているから、マップをよく見て、すばやく通り抜けるようにしよう。

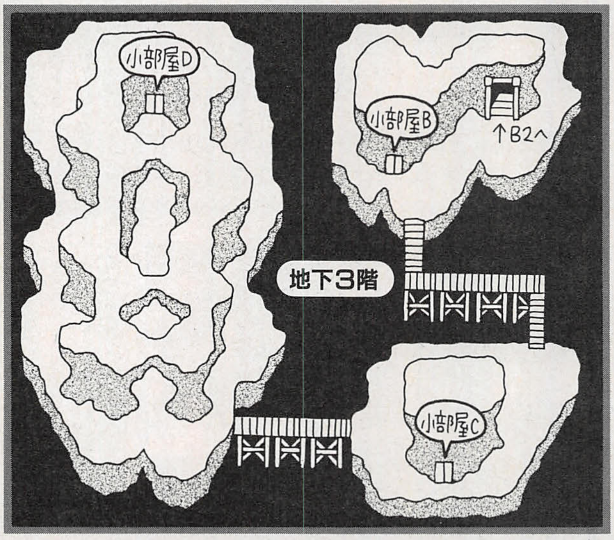
最適装備	
セシル	グレートボウ
	聖なる矢
	三角帽子
	拳法着
	ルビーの指輪
シド	木槌
	羽根つき帽子
	拳法着
	ルビーの指輪
テラ	ミスリルの杖以外
	帽子・服変更なし
	ルビーの指輪
ヤン	爪変更なし（おすすめは炎の爪）
	帽子・服変更なし
	ルビーの指輪

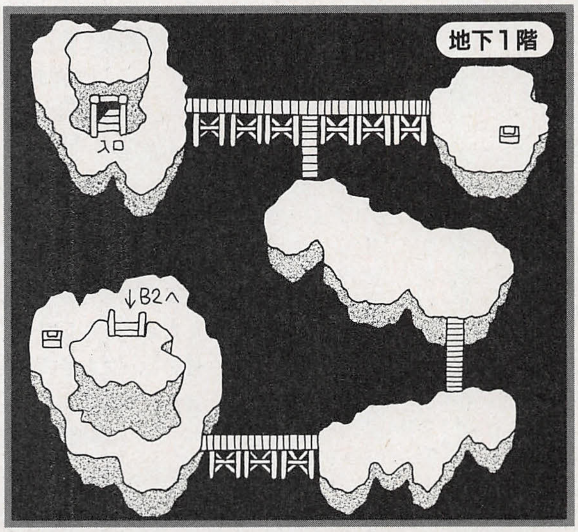
磁力の洞窟マップ

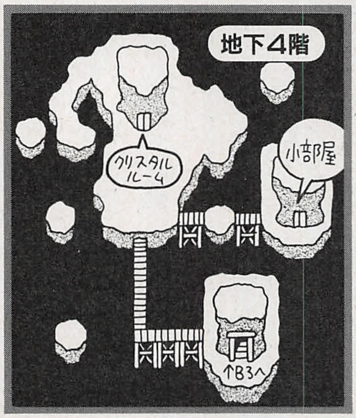




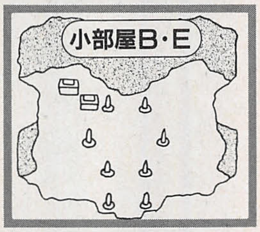


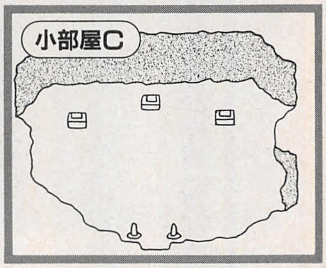






⬆奥のクリスタルルームには、ダークエルフがひそんでいるぞ。ささやき攻撃で豚にされることがあるので注意が必要。ルビーの指輪を装備していれば、豚にされることはないぞ。





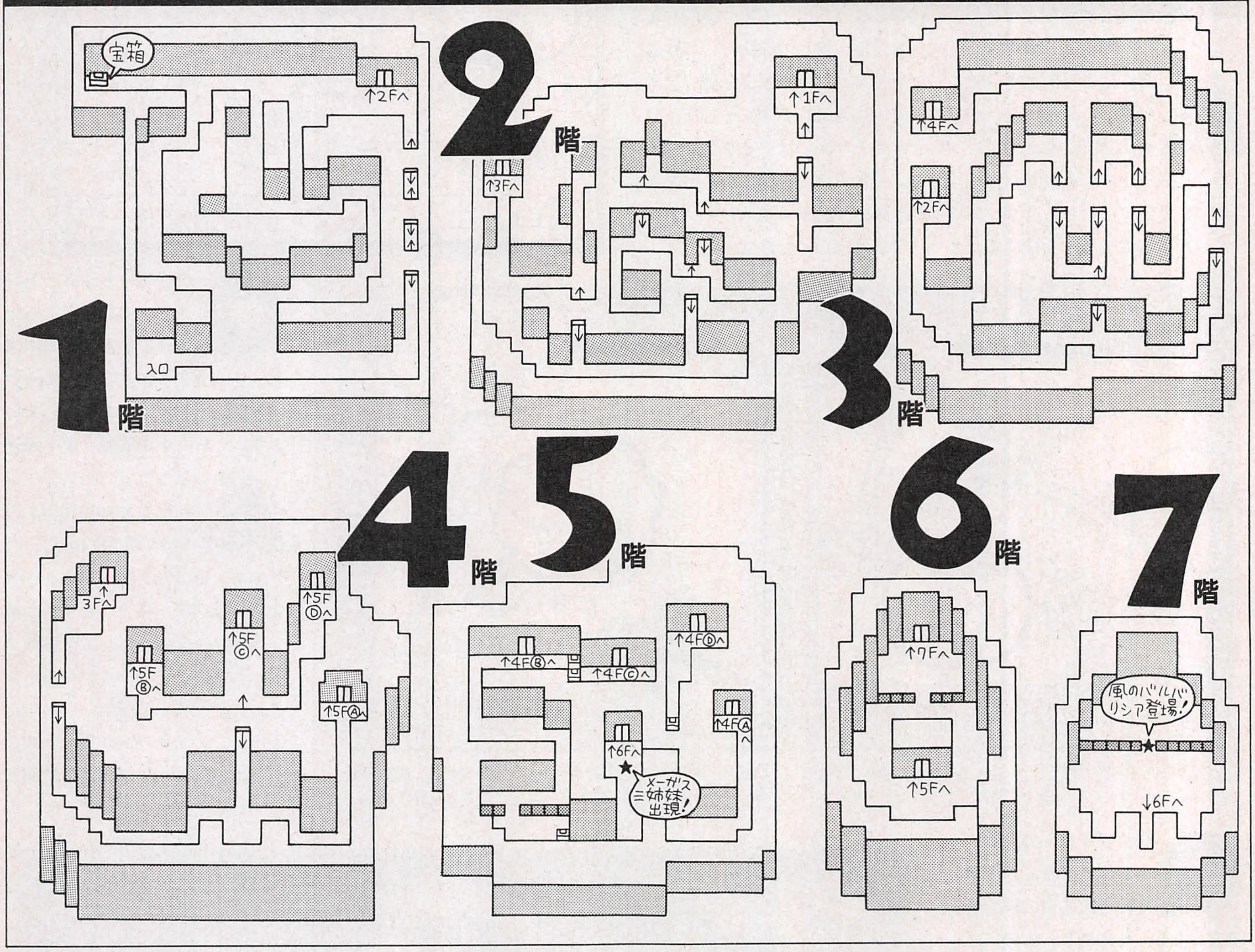
Miniアルゴリズム 『ファイナルファンタジーⅣ』では、戦闘終了時に戦闘不能になっているキャラクターの分の経験値は、ほかのキャラクターに分配されるのだ。ミストドラゴンとの戦いのとき、カインを戦闘不能にしておくとちょっとお得だよ。　京都府　南嵯峨

Q ゾットの塔で、たびたび全滅してしまいます。戦いかたが悪いせいだとは思うんですけど、どう悪いのかがさっぱりわかりません。やっぱり、パーティーのレベルをもっと上げるしかないのでしょうか？

茨城県　うひょひょ

A キミは、テラに攻撃魔法を使わせてるんじゃないかな。それじゃあつらいので、回復や補助魔法を使おう。とくにストップが有効だ。また、ここの宝箱にはいいアイテムが入っている。いままでのものとは形が違うのでお見逃しなく。

ゾットの塔マップ



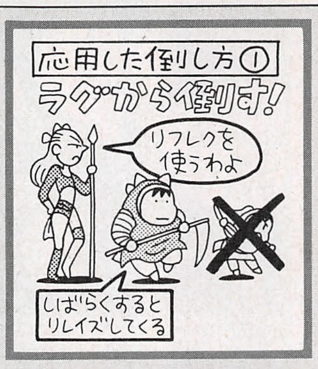
Q ゾットの塔に出てくるメーガス三姉妹に歯がたたないぞ。何度倒してもバコバコ復活してくるんだもの。オイラの倒しかたが悪いのかなあ……。

大阪府　糸井重黒

A ドグ、マグ、ラグの3人で構成されたメーガス三姉妹。彼女たちは、生き残っているメンバーによって行動が変わる。つまり、倒す順番によって勝敗が決まるというわけ。くわしくは右のイラストを見てね。



マグはリレイズを使う。また、デルタアタックの中心でもある。彼女を倒せば、さすがの三姉妹ももう復活できないぞ。



ラグは攻撃魔法を使う。彼女から倒せば、攻撃力が激減するぞ。ただし、リレイズされるまえにマグを倒さなければだめだ。



ドグはリフレクを唱える。彼女を倒せば、ラグがマグを攻撃するようになる。当然、リレイズされるまえにマグを倒すこと。

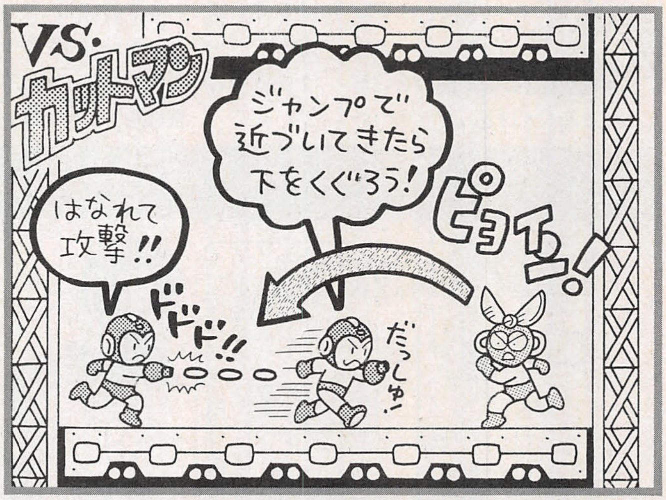
Miniアルゴリズム　『ファイナルファンタジーⅣ』に出てくる水のカイナッツオは、水だからサンダー系の魔法に弱いと思われがち。でも、ほんとうは、水を集めているとき以外はブリザド系に弱いんだよ。タイミングによって、サンダー系と使いわけようぜ。　埼玉県　がにまた

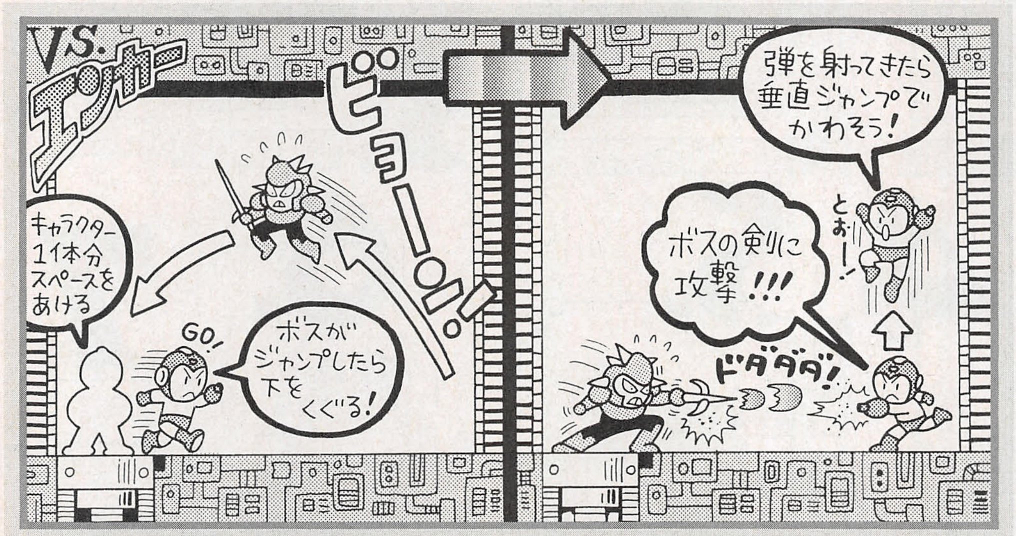
ゲームボーイ ロックマンワールド

Q **ボスキャラが強くて、前半で選べる４つのステージがひとつもクリアーできません。とにかく、ボスキャラの攻略法を教えてください。**

埼玉県　カゲマル

A 最初はとりあえず、比較的弱いカットマンから倒していくのがいいだろう。カットマンの攻撃パターンは、ジャンプしながら近づいてきて、たまにカッターを投げるだけ。近づかれるとやっかいなので、カットマンがこちらに向かってきたら、ジャンプの下をくぐっていったん離れ、一定の距離を保って攻撃しよう。カットマンを倒してしまえば、あとは楽勝だ。じつは、エレキマンにはカッター弾、アイスマンにはエレキ弾、そして、ファイヤーマンにはアイス弾がとてもよく効くので、順にエレキマン、アイスマン、ファイヤーマンと倒していけばいいだけなのだ。





①マイキャラを画面の端から少しずらした場所に置き、ボスが突っ込んできたら、ジャンプか前進でこれをかわしていく。 ②ボスが剣を振り上げたときにノーマル弾で攻撃。剣先から出るビームは垂直ジャンプでよけ、つぎのボスの移動にそなえる。

Q **テレポートシステムのステージのボスたちが倒せません。どのボスもメチャクチャに強くて、あっという間にボコボコにされてしまいます。**

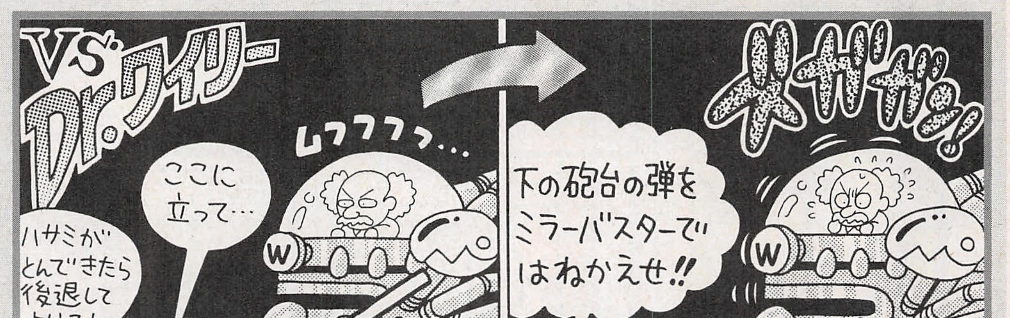
鳥取県　大川誠一

A じつは、このステージもボスと特殊兵器との相性が重要なのだ。バブルマンにはカッター弾、ヒートマンにはバブル弾、フラッシュマンにはアイス弾、そして、強敵クイックマンにはファイヤー弾とタイムストッパーの併用が有効だ。また、このステージの最終ボス、エンカーは、左のイラストで紹介しているパターンで倒せるぞ。

Q **Dr.ワイリーの乗るメカが倒せません。ザコを吐き出す口の部分を破壊しても、そのあと、本体にまったくダメージを与えられないんです。**

長野県　原田文彦

A このボス本体にダメージを与えられる武器はミラーバスターだけ。ほかの武器は使うだけムダというわけだ。こいつに対する攻撃手段は、砲台から弾を撃ってきたときにミラーバスターでシールドを張り、弾を反射させて本体に命中させてダメージを与えるしかない。ミラーバスターのエネルギーを節約しながら戦わなければダメだぞ。



①画面中央やや左よりにマイキャラを置き、ハサミが飛んできたらうしろにさがってよける。ジャンプでよけてはダメ。 ②砲台は上下に移動するが、上の位置から撃ってくる弾は無視し、下の位置から撃ってくる弾はミラーバスターで撃ち返そう。

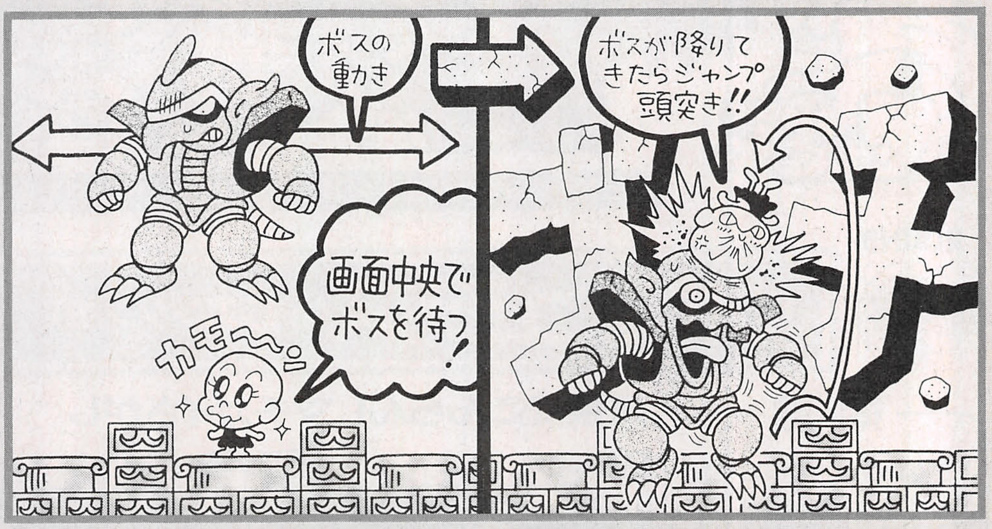
Miniアルゴリズム　『ロックマンワールド』の、絶好のアイテムかせぎの場所を発見したぞ。Dr.ワイリーのステージの、モールというザコキャラがうじゃうじゃ出てくる場所だ。ここでモールを倒しまくると、1UPなどのアイテムがかせげるぞ。　福島県　本条等

PCエンジン PC原人2

Q 7面の5番目に出てくるボス（6面にも出てくるヤツ）が倒せません。どうしても、6面のときのようには頭突きが決まらないんです。

兵庫県　西村久徳

A こいつに対しては、床の出っぱっている部分からジャンプ頭突きをしていけばいい。ただ、以前に紹介した6面のときのパターンは通用しないので、ここでは右のイラストで説明しているようにプレーしよう。そして、つぎに出てくる大ボスを倒せばエンディングだぞ。



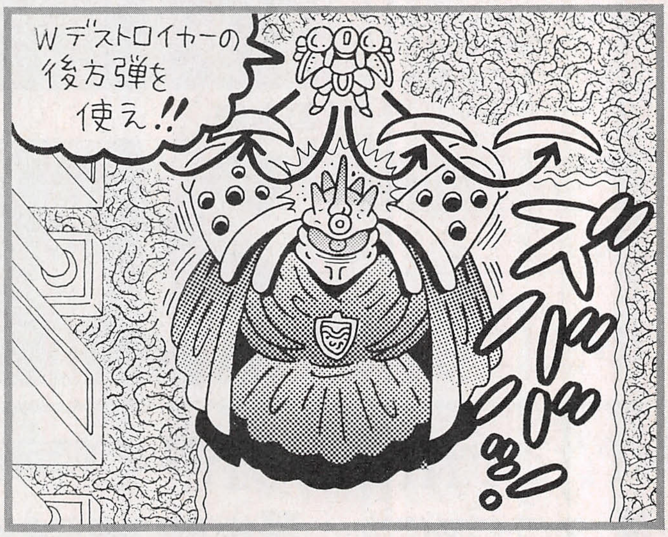
①画面中央に原人くんを置いて、ボスが突進してくるのを待つ。ロケットパンチが出ていたら、この時点で消しておこう。

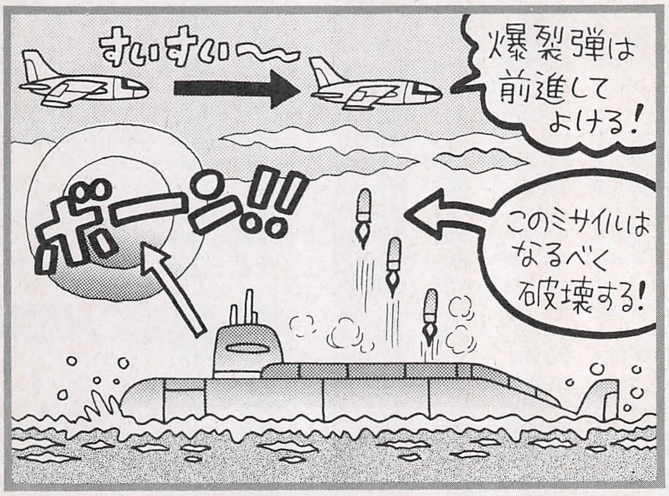
②ボスが空中で静止したら突進の合図だ。うまく台の上に乗ってこれをかわし、すかさずジャンプ頭突きを決めちゃえ。

PCエンジン 精霊戦士スプリガン

Q ステージ6の、多方向レーザーを出してくるボスが倒せません。あんなにワイドなレーザー攻撃を、いったいどうやってよけるのですか？　広島県　爆殺シューター

A こいつのレーザー攻撃は、攻撃範囲が広くてかなりやっかいだ。しかし、じつは、画面前方にいれば決してレーザー攻撃に当たることはないのだ。ウインドデストロイヤー(黄×2、緑×1)を装備して、後方に発射されるカッター弾でボスの頭部を攻撃しよう。頭部を破壊すると、ボスの攻撃がハデになってくるが、そうなっても、画面前方にいるかぎりはレーザー攻撃にやられることはない。ただし、レーザーのあとに発射する誘導弾には要注意だ。この誘導弾は、自機をいったん画面端に置き、引きつけておいてから大きく逆方向に動かすことでかわせるぞ。この手ごわい誘導弾さえかわせば、このステージはクリアーしたも同然だ。





スーパーファミコン エリア88

Q 海中の移動部隊のボスキャラ、原子力潜水艦シーベネットが倒せません。どうか、すっきりとボスを倒せる方法を教えてください。

東京都　パンダ男

A 原子力潜水艦シーベネットは、垂直ミサイルと爆裂弾とで攻撃してくる。垂直ミサイルは、よけようと思えば比較的簡単によけられるが、そのあとで落下式の機雷に変わってしまうのだ。こうなるとかなりやっかいなので、垂直ミサイルは、なるべくよけるよりも機雷になるまえに破壊してしまおう。また、浮上したときに撃ってくる爆裂弾は、たいていは左のほうに撃ってくる。つまり、このときに自機を大きく右に動かせば、よけるのは簡単だ。敵弾のよけかたがしっかりマスターできていれば、攻撃そのものはボムオンリーでも大丈夫。出撃時にボムを多量に買い込んで、弾よけをしながらボムをガンガン落としていこう。

質問はがき大募集!!　自分ひとりでは解けないゲームがあったら、速攻でこのコーナーにはがきを出そう。全部まとめてめんどうをみるから、気合の入った質問をしてくれいっ！

●茨城県 宮崎圭子
●広島県 崎辺理智
●秋田県 伊藤宗太
●秋田県 戸嶋丈幸
●青森県 橋本智春
●東京都 内山 卓
●千葉県 大畑敦史
●神奈川県 増井 寛
●和歌山県 吉見英久
●長野県 遠藤 陽



クイズ! 脳天逆落とし

せっかく休みボケがスッキリしたところで悪いけど、ちょいと頭を悩ませてもらいますっ！

ROUND 9

ポピュラス（PCエンジン版）

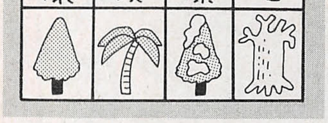
問題

昔々神様は、この世に同じ形の4つの世界を創造した。ところが、4つのうちひとつだけ土地の形が変わってしまった。さらに困ったことに、神様はどの世界を直したらいいのかわからないとか。

そこで問題。ほかの3つと土地がちがっているのは1～4のどれか探し出してほしい。

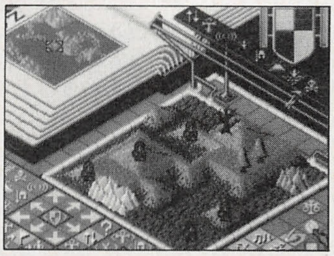
背景のちがいは
まちがいじゃないよ

草原	砂漠	氷原	溶岩

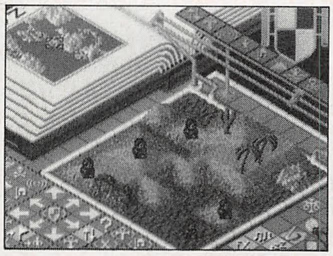


背景でこんらん！ マチガイさがし

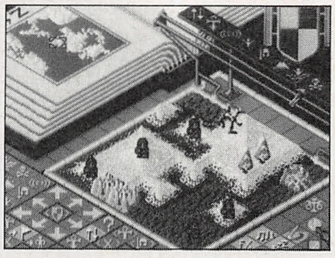
1 草原



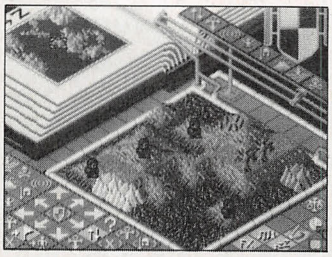
2 砂漠



3 氷原



4 熔岩



応募のきまり

ま、いわゆるイジワルクイズ。それぞれの"土地の形"をよ～く見比べないと、ちがいに気づかないかも。世界全体をくまなく眺めてみるのがミソ。ただし、左下のイラストにもあるように、キャラクターのちがいは関係ありません。

答えのわかった人は官製はがきに、答えの番号・住所と郵便番号・氏名・年齢・電話番号を明記し、ファミコン通信編集部、クイズ！脳天逆落とし係まで送っておくれ。締切は9月19日の消印まで有効。

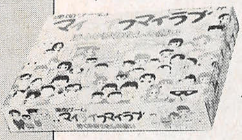
賞品について

正解者のなかから抽選で10名に、5000円分の全国共通おもちゃ券をプレゼントしちゃう。ゲームソフトからぬいぐるみなど、おもちゃが買える券のこと。ガバスのことじゃないので気をつけておくれ！当選者の発表は11月8号でっす。

先週の答え……イ

information インフォメーション

『マイライフマイラブ』プレゼントなのだ

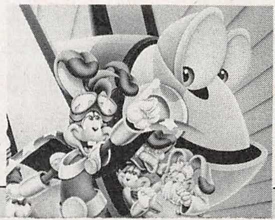


⬆もうひとつの人生を楽しむファミコンならではのゲーム。

㈱バンプレストから発売中のファミコンソフト、『マイライフマイラブ』は、もう楽しんだかな？ この、人生をまるごとシミュレーションできる新しいタイプのゲームを3名にプレゼントするぞ。はがきに住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、〒107 東京都港区元赤坂1-7-13元赤坂小林ビル6F共和ピー・アール㈱『マイライフマイラブ』ファミコン通信係まで。締切は9月19日。消印有効だよん。

松下進の原画を見られるのだよん

本誌表紙でおなじみのイラストレーター松下進の手掛けた絵本、『ラッキーラビットの大冒険』を記念して個展が開催されるぞ。場所は東京の地下鉄六本木駅のそばのART BOXギャラリー。開催日時は9月17日から26日の11時より19時。ただし9月22日は休廊、26日は17時までだ。問い合わせはART BOXギャラリー☎03・3746・4141へ。



⬅画廊めぐりもオツなのだ。秋だもんね。

5週連続大プレゼント8/9号分当選者発表

Q7 Bene

北海道	黒沢美千代	奈良県	上田剛司
青森県	須郷鶴幸	三重県	百々浩司
岩手県	中村大二	滋賀県	奥井 亮
秋田県	小野孝臣	京都府	野崎高行
宮城県	佐藤真也	京都府	田井幹也
福島県	渡辺知典	大阪府	宮崎幸子
茨城県	加藤哲也	大阪府	西川 博
栃木県	鈴木 明	兵庫県	藤原優作
群馬県	小林弘朋	兵庫県	市川雅海
埼玉県	荻堂洋一	岡山県	宮井 渉
東京都	大館洋二	岡山県	近藤晃彰
東京都	山田祐二	広重県	賀戸為継
神奈川県	松永 郁	鳥取県	鳥越義正
静岡県	加藤百合子	島根県	佐藤勝博
山梨県	清水 啓	山口県	林 繁彦
新潟県	笛木哲夫	徳島県	坂東 淳
石川県	田辺公雄	香川県	大須賀政彦
富山県	若林淳一	愛媛県	藤井栄二
富山県	水上純一郎	福岡県	山口也寸志
岐阜県	加藤智之	大分県	北村賢治
岐阜県	田村久志	佐賀県	西村弘史
長野県	村沢泰臣	長崎県	稲岡達也
愛知県	熊谷真一	熊本県	阿部晋国
愛知県	白谷哲郎	鹿児島県	永井恵子
和歌山県	羽山雄司	（そのほか36名）	

Q8 ディスクマンD-11

北海道	久須美研二	京都府	松山美雪
秋田県	石田 真	鳥取県	遠藤勢津子
群馬県	横堀啓悟	山口県	坂下良広
石川県	森田淑人	高知県	岩田大輔
三重県	牧野浩二	（そのほか11名）	

Q9 おもちゃ券20000円分

福島県	佐久間祐介	神奈川県	林 洋介
埼玉県	林田智之	新潟県	白井美穂
埼玉県	黒澤雄介	愛知県	原田涼介
東京都	水島義弘	京都府	安田雅俊
神奈川県	古垣淑朗	大阪府	山野寛明

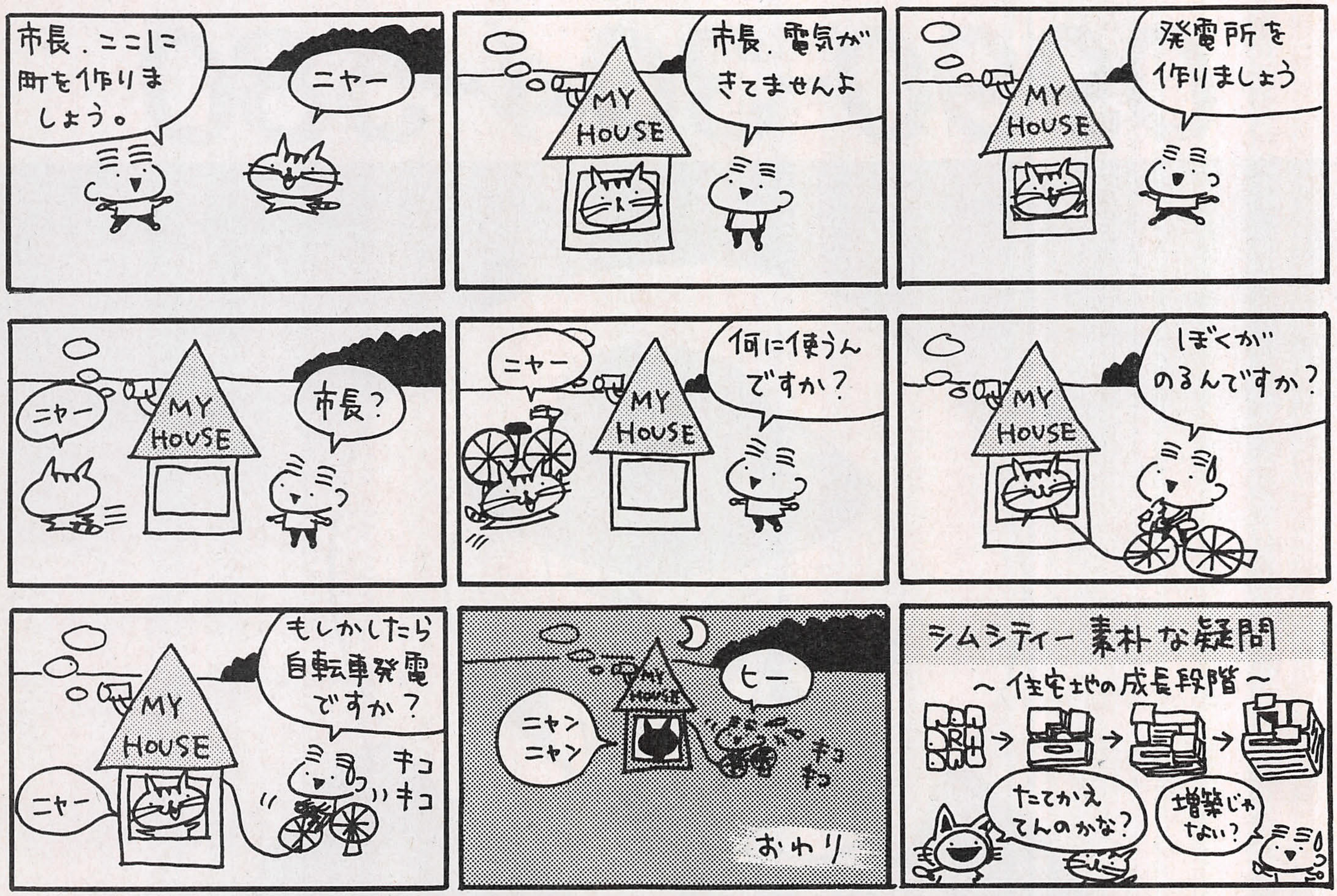
ファミ通特製テレカ

北海道	片岡おさむ	京都府	高木太郎
岩手県	佐藤 渚	大阪府	酒井千恵
宮城県	富士野貴之	広島県	板橋健治
千葉県	大畑敦史	徳島県	山田良太
東京都	小野寺礼子	福岡県	瀬川将之
新潟県	平田佑介	鹿児島県	山下真一郎
石川県	倉 昌幸	（そのほか37名）	

当選おめでとう!!

ドラネコシアター

餅月あんこ



香山クリニック

尻に目薬 目に座薬



あー、もう午前2時、早くセーブして寝なきゃ。教会はどこだ、教会は。おっと、あれじゃないんだな、これは……（Q：この"あれ"と"これ"に関係するアルファベットを、次のなかから選びなさい。F、Q、D、F）。

学校のテストがこんなんだったら楽勝なのにさー、と新学期を迎えてゲンナリしているあなた。私はオトナなんで長い夏休みはなかったけど、テストはないし、『FF』は終わってないし、真夏の気分がずーっと続いてます。オトナもけっこうオツでしょ。

さて、私らは診察室に来てくれる人と、週に1回30分くらいの割合で顔をつき合わせてお話をするんだけど、それに比べて私がセシルに会っている時間はなんて長いんでしょー。でもって、この交際のなかで、私がセシルについて発見したことを述べてみましょう。

セシルはビッとしてて男っぽいし、運命を切り開いていく意志も十分なんだけど、どうも肝心な場面で、「どうせオイラは」と内に引きこもっちゃう。ローザに対してだって、はじめのころはずいぶん煮えきらない態度をとってるよね。

これは、「自分が愛するものを傷つけたり、失望させたりするのではないか？」という不安によるものだと思う。ふつう、これは赤ちゃんのときに、空想の世界で母親に対して抱く感情なんだけど、セシルの場合はそのお母さんがわからないんだものね。「母親を傷つけて、ついには失ってしまった」という体験を、空想じゃなくて実際にしてしまったようなものです。

違うよ、セシルのせいじゃないよ、といくら言ったって、子供は、「ああ、僕のせいでお母さんはいなくなってしまった」と思うものなんです。セシルの背負う十字架ってのはズバリ、母親喪失に対する罪の意識、といえましょう（今回はお医者さんっぽくキメたぜ！）。



私がセシルを診てあげる♡

かやまりか：ゲーム好きの精神科医。最近は文章だけでなく、グラビアでも活躍している、イカス女医さんだ。

NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

9月16日〜9月22日

作品

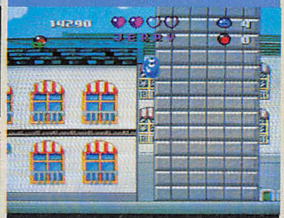
発売日 8月10日 ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!!



バックアップカートリッジ
バンダイ 8200円

戦闘シーンにカードバトルを採用した同名RPGシリーズの最新作。ナメック星を舞台に孫悟飯たちがドラゴンボールをめぐって大冒険をくりひろげる。

発売日 9月13日 Jerry Boy



スーパーファミコンカートリッジ
EPIC・ソニーレコード 8500円

主人公であるスライムのユニークな動きがウリのアクションゲーム。さまざまな動きをするスライムを操りながら、全8ワールドを進んでいく。

発売日 9月20日 へべれけ



カートリッジ
サン電子 6200円

時空の裂け目に落ちてしまった、へべが、3人の仲間を捜しながら冒険をくりひろげる、たて横スクロールのアクションゲーム。かわいいキャラクターがウリ。

評論家

水野店長



うちの水槽では、ビーシュリンプという名前のエビちゃんが、大量に繁殖している。ちっこい赤ちゃんエビがヒロヒロ動き回っている姿は、めっぽうカワイイのだ。じーっとながめてるだけで、心がなごんじゃう。おかげでエビの天ぷらが食べられなくなっちゃった。

ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!! 7

『ドラゴンボール』というキャラクターを考えると、やっぱり小学校低学年のプレーヤーのことを考慮してゲーム作んないといけないもんね。だから、じつにまわりくどいシステムにはなっている。がしかし今回は、アニメーションもスムースだし、完成度はかなり上がった。

Jerry Boy 6

ヘンな生き物を主人公にしてしまうという、じつに自由な発想が買いだ。その強烈な思いつきを、そのまんまゲーム化してしまうパワーは評価しよう。ただ、ゲームそのものにも自由な雰囲気が横溢しているかというと、残念ながらそうでもない。逆に制約が増えちゃったからかなあ。

へべれけ 5

このゲームがはたして原作付きのものなのかどうか寡聞にして知らない私であるが、かわいげなキャラクターに「だれもいないぱぴょー」かなんか言われた日にゃ、テレ屋の私としてはちょっと困り果ててしまう。攻撃方法は、もっと単純にできたはずでちょい残念。お子様向けね。

スタパ斎藤



サイバーなプログラムを入手したので、自宅の計算機で使い始めた。これをきっかけに半田ゴテなども使うようになり、部屋は秋葉原のジャンク屋なみに散らかった。しかし、シールドや電気部品の散らばる部屋も案外とサイバーなので、しばらくこのまんまにしようと。

ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!! 5

アニメや漫画の内容を知らないとほとんどゲームにならないのだが、それはそれでいいと思う。『ドラゴンボール』という物語を、プレーヤー独自の体験を多少まじえて読むことができる電子的な絵本、というニュアンスが強い感じだ。漫画やアニメとは違う、新鮮な味わいがある。

Jerry Boy 7

操作方法が少々難しいと感じた。しかし、操作に慣れてしまえばスライムがかなり自在に動いてくれる。壁に登り、幅の広い谷も越えられるのは痛快だ。操作感、ステージの構造、そのほかのギミックなど、かなり練って作ってあるという感じがする。グラフィックも楽しげでよい。

へべれけ 7

ペンギンのような妙なキャラクターが軽快に動く、操作性のいいアクション。次々と増える仲間、かわいいキャラクター。全体的にファンシーな雰囲気が漂うが、それでいてゲームとしてはきちんとしている。小学生の低学年以下向けのゲームとしてとても遊びやすくできている。

森下万里子



今年の夏休みはお友だち3人とサイパンに行ってきました。海がきれいなのはもちろんだけど、なによりも自然がいっぱいなのに感激しちゃいました。いろんな建物が手作りって感じで、とってもかわいいの。民家はもちろん、空港まで庶民的でびっくりしちゃったわ。

ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!! 7

万里子は『ドラゴンボール』の単行本全部持っているの。原作のストーリー展開がひと段落すると、ゲームが発売されるのがうれしいですね。前作から採用されている、戦闘時のアニメーションシーンはカッコイイけれど、長時間プレーしているとさすがに飽きてしまいますね。

Jerry Boy 7

本来なら、敵として出現しそうなキャラクターをあえて主人公にしているところがおもしろいですね。人間だったら不可能な動きができるのが楽しいの。ただ、ジェリーの操作法がけっこう複雑なので、慣れるまでが大変。ジェリーを自由に操れるようになってからが楽しいのです。

へべれけ 7

キャラクターがかなり個性的なアクションゲームですね。みんな「どーしちゃったの？」って感じのユニークな動きをするので、人のプレーを見ているだけでも楽しいの。ただ、敵を倒すときにジャンプしながら✚ボタンを押さなきゃならないのが面倒ね。パスワードも書き留めにくいわ。

ゲエセン上野



最近面白いことがない。まったくほんとにことごとくない。面白いことといったら、せいぜいうちのMacintoshが毎時0分に「ヨッシー」と鳴くようになったことくらいだ。私は、たとえば、そのへんで5兆円拾ったとか、そういう面白いことを期待しているのだが、ない。

ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!! 4

変わった形のRPGで意欲は感じられるのだが、いかんせん戦闘シーンが長すぎる。いくらファンでも3回くらい遊んだあとはこの戦闘シーンに退屈してしまうだろう。また、流派とかなんだとかがいろいろからんでいるので、原作を知らない人にはちょっとツラいという気も。

Jerry Boy 5

スライム風主人公の動きがおかしくてかわいい。土管の中を自由に進んだりできるのもスライムならでは。ただ、操作に若干クセがあって、馴染むまではうまく操作できないかもしれないし、難しい。とくに、複雑な形の壁にすいつきながらの移動はかなりの訓練が必要。

へべれけ 7

キャラクターが強力。主人公や敵が"なると帝国"の人みたいで変なのだ。いわゆる面クリアー形というよりは出口を探して歩き回るというゲームなので気が短いとアレだが、キャラクターを見るためだけでもプレーする価値はある。シンフォニックなBGMがなぜかハマっている。

9月20日
ドラゴンズ・レアー



カートリッジ
EPIC・ソニーレコード　5900円

アメリカのパソコン版から移植のファンタジックなアクションゲーム。プレーヤーは王女ダフネを探して、7フロアに分かれた城に乗り込む。

7
いきなりで申しわけないが、このゲームは将来、ぜっっったいカルトゲームになる！　と断言しちゃおう。とにかくスゴイんだな、このゲームは。まず第一に、ゲームをスタートして１画面スクロールさせるのに、慣れないと30分はかかってしまうのだ。のっけからやってくれるぜ。

5
大きなプレーヤーキャラクターがスムースに動く。細かい動きのグラフィックは感動モノだが、アクションゲームとして遊ぶとなるとストレスがたまる一方だ。操作性が悪いうえに、トラップの位置や敵の動きが意地悪く、難しいゲームとなっている。これだけの絵があるのに……残念。

7
いろんな意味で、アメリカ的なゲームです。大きなキャラクターのリアルな動きがいかにもアメリカン。それに、先に進むためには、同じ場所で最低10回は死ななきゃならない感じ。徐々に難度が上がっていく常識的なアクションゲームとは、一線を画したゲームです。難しい!!

7
アタリ判定が厳しく、はっきりいって難しい。難しいが敵の出現パターンなどが固定（ランダムではない）なので、やり続ければ日の目を見るときがやがて訪れる……と思えてしまう。逆にいえば、同じところで何度もやられると自分が情けなくなってしまったりもする。

9月20日
プロサッカー



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
イマジニア　8000円[込]

ヨーロッパのパソコンゲームから移植された、スポーツゲーム。24ヵ国のチームのなかから、好きなチームを選んでプレーする。画面構成はトップビュータイプ。

8
ちょっとこのスピード感はビックリもの。今までのサッカーゲームとは一線を画した、本格的なサッカーゲームだ。もちろんアクションゲームではあるんだけど、まるでシミュレーションのように忠実にサッカーを再現している。さまざまなコンフィグレーションも親切だ。

6
操作がとても難しい。実際のサッカーと比べて矛盾は少ないが、それが操作の難しさを生んでいるようだ。ゲームなのだから、ある程度はウソをついてほしい。たとえば、ドリブルはめったに失敗しないとか……。ボールをきちんと追わないとボールをこぼしてしまうのはキツいと思う。

6
スピード感が抜群で、遊んでいて気持ちイイのです。ただ、これだけスピードがある上に、フィールドがかなり広いので状況が把握しにくい場合があります。かなり本格的なつくりになっているので、サッカーの知識がない人には難しいかもしれません。グラフィックはきれいですね。

4
フィールドが広すぎて、自分側の人間がどのように動いているのか(つまり全体)が見渡せない。それ用の表示もあるにはあるが、ゲーム進行が早いので、プレー中に見ているヒマがないのだ。あと、ボールがなかなか思った方向に蹴れないのも難。観衆の声援の音がなかなか。

9月20日
ワールドジョッキー



PCエンジンHuカード
ナムコ　5800円

4人同時プレーが楽しめる競馬ゲーム。騎手となって16戦を勝ち抜くモードと、馬券を購入して観戦するだけのふたつのモードでプレーすることができる。

7
Ｉボタンをただただ連打するだけじゃなくて、スタミナを考えながらレースを進めていかなければならない。そのあたりが『ワールドジョッキー』のおもしろいところ。ＰＣエンジン版では、スタミナ回復アイテムも登場して、ずいぶん遊びやすくなっている。多人数プレーによし。

7
内容的にはファミコン版とほぼ同じ。４人までが同時にプレーできるぶん、熱くなれる要素が増えたといったところか。競馬を様々な角度から遊ぶことができて楽しい。が、やはりひとりではいまひとつ楽しめない。逆に、マルチタップでの４人同時プレーは汗が出るほど楽しい。

8
多人数で対戦できるようになったのが、うれしいな。レースだけでなくて、馬券を買ってお金もうけをするなんて楽しみ方ができるのがいいわ。いろんな要素をつめ込んでいるわりに、どんな遊び方をしても楽しめるゲームですね。競馬を知らない人にもオススメできます。

6
基本的には『ファミリージョッキー』などとたいして変わらないが、ＰＣエンジンだけあって、コースの絵(芝生など)はきれい。ジョッキーモードというのが加わってはいるが、ゲーム中の絵が変わるとかいうわけではないので、それほどのありがたみは感じられない。

9月20日
ヒットジアイス



PCエンジンHuカード
タイトー　6800円

アイスホッケーの激しさを再現した反則自由なスポーツゲーム。12人の選手のなかから好きな3人を選んでプレーする。4人同時プレーも可能。

7
アイスホッケーといえば、スポーツのなかでも過激なもののひとつ。でもこのゲームは、コミカルタッチで笑わせてくれるのだ。３対３の対戦なので操作はわかりやすいが、またその一方で、ストラテジックな戦いは残念ながら望めない。細かい演出がきいていて、熱中度は高よね。

6
アイスホッケーで対戦相手をどついたり、激しい反則などができる。こういったバイオレンスなノリはいい。ゲーム的にも熱くなれる要素は多いのだが、キャラクターがいまひとつ思うように動かない。慣れればかなり楽しめるが、慣れるまで（点を取れるようになるまで)が一苦労。

7
強烈な個性のキャラクターたちがリンクの上で動きまわるのを、見ているだけで楽しいわ。ホッケーしているというより、殴りあいしてるみたいな感じもしますよね。最初のうちは、パスが思うようにいかなくてちょっとイライラしちゃった。操作に慣れればなんてことないけどね。

5
アイスホッケーのルールを知らないから……と不安がる必要はない。スティックをバリバリ振り回してるだけで結構気持ちいいのだ。それに、ふつうにプレーしてても乱闘と変わらないから、仲の悪い知人などを招いてふたりプレーで殴りまくればいいストレス発散になる。かも？

9月20日
レンタヒーロー



メガドライブカートリッジ
セガ　8700円

RPG風画面構成のアドベンチャーゲーム。プレーヤーはレンタルのアーマーを装着した正義の味方となり活躍する。戦闘シーンはアクションゲームになる。

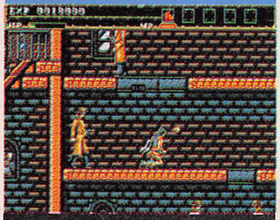
8
あっち行ったりこっち行ったり、結局いいようにおつかいさせられてるだけなんだけど、なぜかのめり込んでしまうアドベンチャーだ。剣だ魔法だと没個性なロープレが多いなか、雇われヒーローという設定はノーベル賞ものの発明だと思う。味のあるグラフィックもグーだ。

8
いいゲームだと思う。画面設計やグラフィック、そしてサウンドなど、どれを見てもセンスがいい。ゲーム内容は、非常に単純ながらもおもしろく、アドベンチャーにＲＰＧ的なエッセンスがバランスよく入っている。ストーリーの安っぽさとコミカルさが楽しく、親近感が持てる。

8
いままでにないような設定が新鮮で楽しいゲームです。細かい日常的な部分にリアリティーがあって、無理なくゲームに入っていけるのがいいな。ふつうのゲームに出てくるヒーローと違う、そのへんにいる男の子という感じのする、この主人公にはとっても親しみが持てました。

6
ＲＰＧのシナリオとしては一風変わっていておもしろい。ただ、グラフィックがこれまでのセガＲＰＧとまるっきり一緒なためか、おもしろいセリフを喋っているにもかかわらずつまらなく感じてしまうのがもったいない。広い街の表札もかかっていない家を訪ね回るのもやや面倒。

9月20日
エル・ヴィエント



メガドライブカートリッジ
ウルフチーム　8500円

クトゥルフ神話をベースにした美少女アクションゲーム。主人公アネットが、1920年代のアメリカを舞台に邪神復活をもくろむ悪の教団と死闘を演じる。

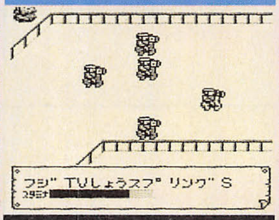
『ストライダー飛竜』ライクなアクションゲーム。けっこうデカめなキャラが、クルリンクルリンと蝶のように舞い蜂のように刺しながらステージを進んでいくのだ。ビッグでソーカイなアクションではあるけれど、半面、大味な印象はぬぐえない。ま、戦い方しだいなんだけどね。

オープニングのビジュアルシーンなどは美しく、工夫されている。だが、ゲームはかなり大味なアクションゲームだと感じる。操作感はテキパキと心地よいのだが、敵の出かたや攻撃のしかた、それに動きなど、大ざっぱな感じがしてしまう。工夫して戦おう、という意欲が出ない。

オープニングのビジュアルがとってもきれい。キャラクターが大きいし、攻撃のしかたも派手なので迫力があっていいけれど、動きがちょっと大味な感じ。オートバイや車が爆発するシーンは、大げさだけどカッコイイですね。敵の出現パターンなどにもうひと工夫ほしかったところ。

いわゆる美少女アクション。俗にいうギャルゲーだ。これまでにあったその手のゲームと大きな違いはないので、好きな人にはよいかもしれない。例によってデモや面クリ後のデモなどもちゃんと書き込んである。ゲームシナリオ的には平凡ともいえるが、まあアレだ。

9月20日
ウイナーズホース



ゲームボーイバックアップカートリッジ
メサイヤ(NCS)　4000円[込]

馬主とジョッキーの両方を楽しめる競馬ゲーム。年間を通して好きなレースだけに出走することも可能。目標は4年間で10億円を稼ぎだすこと。

ただの予想ソフトではもったいないと考えたのか、このゲームには競馬シミュレーション的なゲームも付いている。単純な設定だけどこれがけっこう遊べてしまうのだ。予想モードは、例によって競馬新聞とニラメッコして、もくもくとデータ入力しなければならない。覚悟しよう。

競馬を知らない人だとかなり遊びづらいゲームだと思う。競馬を知っていると、逆に中途半端な競争馬養成システムに飽きる。トレーニングとレースとのスケジュールをうまく組むということに終始してしまう。数値と簡単なグラフィックだけで競争馬の世界を楽しむのは難しい。

競馬予想だけでなく、自分の育てた馬をレースに出場させて遊ぶモードもついているのです。実際に競馬をしない人のことを考えて、つけられた要素かもしれないけれど、ちょっと中途半端な感じ。徹底した競馬予想ソフトにしてしまったほうが、よかったかもしれませんね。

『ファミリージョッキー』や『ワールドジョッキー』がゲーム性を重視しているのに対して、こちらはシミュレーションの色がやや濃い。『ファミリー……』などのアイテムパネルがインチキくさくてヤダという人にはこっちのほうが向いてるのでは。調教するのがめんどうくさいけど。

9月20日
マリオ オープンゴルフ



バックアップカートリッジ
任天堂　6000円[込]

世界各地のコースをプロ気分でラウンドできるゴルフゲーム。全5コースの計90ホールをまわる。スポーツゲームには珍しい面クリアータイプになっている。

ゴルフゲームの集大成的な作品。クローズアップ画面を採用したゲームは今までにもあったけど、完成度からいえば、これが一番。ドキドキ感を盛り上げるのにひと役かっている。画面を切り換えるときの一瞬の黒い画面と、すごーく意地悪な芝目以外は、じつによくできたゴルフゲーム。

もはや任天堂スタイルと呼べるゲームシステムのゴルフゲーム。遊びやすさでは『オーガスタ』の対極的存在。だが各設定はかなりプレーヤー本位で、マニアックにも遊べる。グラフィック的な演出も数多く加わっているが、個人的には、これはうるさく感じた。ゲームとしては文句なし。

いままでのゴルフゲームに比べてコースが多いので、かなり長く遊べますね。ただし、ハワイ以降のコースはかなり難しいので初心者には歯がたたないかも。メモリアルホールでは、自分が好成績を残したショットを再現できるので、お友だちに自慢できたりしてホントに楽しいわ。

なかなかの筋金入りのゴルフゲーム。操作方法などは以前ディスクで出ていたものと同じなのだが、設定などはより細かくできるよう改良されている。暇があったらやり込みたい、と思わせるシビアさがよい。ただ、18オーバーで勝手にゲームオーバーにするのはちとヒドい。

Best Picks of The Week

上に書いてあるのは、〝今週のオススメ〟っていう意味なんだけどね。もし、発売されるソフトが1本しかなかったらどうすんだろう? 評論家はラクだけどさ。

ひと味違ったゲームを楽しみたいのなら、『レンタヒーロー』をおすすめしておこう。A級ロープレでは味わえないおもしろさがある。Jリーグ設立オメデトー状況ってことで、『プロサッカー』もいいんじゃないかな。

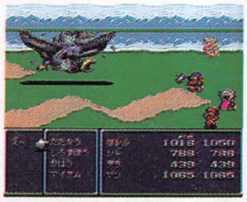
『レンタヒーロー』でしょう。あのノホホン(死語)とした雰囲気が、今サイコーにナウイ。ヤングの間でもサイコーにイカスと話題(以上、死語とウソ含む)。メガドラユーザーはいいやね、針鼠のゲームもあるしさぁ。

今週の万里子のオススメは、『レンタヒーロー』と『ワールドジョッキー』です。ただし、『レンタヒーロー』はめんどうな部分もあるので、気が短い人にはむかないかもしれません。『へべれけ』も個人的には好きなゲーム。

『へべれけ』は個人的に押すのでだまされたと思って買ってみよう(責任は負えない)。硬派ゲーム野郎たちは『ドラゴンズ・レアー』に興ずるがよい。馬モノ2本はその方面が好きな人なら買ってみては。

読者 クロスレビュー

ファイナルファンタジーⅣ

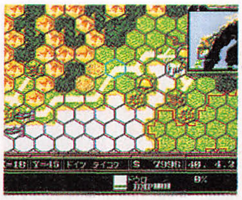


スクウェア　8800円

グラフィック、BGM、シナリオ、演出ともに特Aのデキ。ダンジョン内でのセーブが可能で敵から逃げやすくなったせいか、サクサク進んだ。だけど、後半の敵が強すぎるわりに、ラストがあっけなくて物足りなかった。

埼玉県　小泉浩子

アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦



セガ　8700円

とんでもないゲームだ。おそらく、パソコン版をふくめても最高の『大戦略』じゃないかと思う。キャンペーンモードで、初心者をもマニアに育成することができるだろう。ただし、忍耐と根性がかなり必要なゲームだよね。

岡山県　和田哲幸

タウンロード2



NECアベニュー　6800円

かっこいいビジュアルシーン、センスのいいグラフィックといいことずくめ。とくによかったのが、裏ステージ。波平やかわうそなどのキャラクターがかなり笑える。まさに、1本で二度おいしいゲームって感じ。

新潟県　さいだ

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。　※このコーナーでの評価は、サンプル版(ほぼ完成に近いもの)を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。

Software Impression
ソフトウェア インプレッション

自宅でゲームを野郎、いや違った。ゲームをやろうとしていると、ウチの二世が「トーチャン、ソニックをするの」と言って、そのゲームをご丁寧にも取ってくださる。愛らしいやら、よけいなお世話やら。しかも、何も親から教えてもいないのにゲームパッケージの色や絵を覚えているのである。こいつは、天才かも知れない(親バカ)。

などと言ってても始まらないので、そろそろ本題に入るとしよう。この『ソニック』は、セガから7月末に発売されたアクションゲームである。しかもセガが自信を持って出しただけあって、メガドライブソフトのなかでも最高のデキであると言ってもいいだろう。

何が凄いか、ソニック(音速)の名が示すとおりにスピード感が抜群なのだ。超特急でゴールを目指せば、1-1なら、30秒程でいけるからね(自己最速は31秒)。しかも✚ボタンプラスひとつのボタンという簡単操作が、ウリであるスピード感を損なっておらず、とってもグッド。また、一般的なアクションゲームと比べてかなり自由に遊べるってこと。なんたってゴール近くからスタート地点まで逆戻りできるし、ゴールまでもただ単に一本道ではなくいろいろな道のりを通ってクリアーすることができる。だから同じステージも、やるたびに新しい発見があるんだ。しかもソニックの表情が豊かで、ブロックを押す顔や、バランスをとる顔など、見ているだけで楽しめるところなど、プレーヤーを飽きさせない演出がとってもヨイのである。

しかし、このゲームでも納得いかないところはある。それは苦労して苦労して集めたリング(ソニックのライフにあたるもの)が敵と接触しただけで、すべて散らばってしまうということだ。せめて散らばる数が20個程だったらと思うんだな。リング自体100個ごとに1UPできるし、スコアも5万点ごと(リング1個が100点)に1UPと、リングの数が直接ゲーム内容に関係してくるからだろう。

でも、マイナス部分を差し引いたところで、このゲームは絶対買いだ。メガドライブを持っていない人も、この機会に、セットで買ってほしいな。

最後にメガドライブユーザーに人気の高い『ミッキーマウス』のパート2ともいえる作品『ファンタジア』が、11月22日に発売が予定されているんだ。ぜひとも前作を超える、いやソニックをも超える作品を作ってくれるようセガさんに期待しています。

子持ち川辺(愛の天使)

最高傑作アクション鮮烈デビュー
異世界を駆け抜ける音速ボーイ!!



ソニック・ザ・ヘッジホッグ

MD メガドライブ	アクション	カートリッジ
	セガ 発売中 6000円	4メガ

真のエンディングへの手引書!

ゲーマーでもない私が偉そうだが、ここに真のエンディング攻略への4つのポイントを教えよう。

1)最低条件として、リング50個以上は必ず集めること。

2)1、2面で、最低3個の宝石は、取ること(取れなければリセット)。

3)マーカー(チェックポイント)は、あえて通らない。

4)3面を終わるときには、少なくともストックが15人以上いること。

以上のことを守れば、真のエンディングは目の前だ(本当か?)。



⬅最低50個以上のリングは集めろ。





➡マーカーはジャンプして通過しないこと。ステージが進むと、逆戻りができないことがあり、途中からスタートしてもリングが50個集まらないからだ。

⬆1UPアイテムや、リング100個ごと、スコア5万点ごとで、とにかくストックを増やせ。5・6面などイヤらしい罠があり、超てこずるからだ。

サル人間JuJuなにに吠える?
「早く人間になりたいぇ!!」





JuJu伝説

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	タイトー　発売中　6800円	3メガ

猿。それはマンキィー、おさるさん、ルーサー、プロゴルファー。『JuJu伝説』は、こんな意味ねえ書き出しが似合う常軌を逸したアクションゲームだ。

なにしろプレーヤーの操作するキャラクターってのが、魔王ヴーキメドロによって、猿にされてしまった人間ジュジュ。これだけでもキテるのに、ゲームをスタートさせてすぐに始まるデモのメッセージが、さらに拍車をかける。

「自ら人間の姿を取り戻せ!!　でないと一生猿のままだぞ!!」ときやがった。この衝撃は、同じく猿を扱った映画『猿の惑星』のラストシーンと肩を並べるだろう。気分はハッとしてチョキである。そんなことをいわれたら、ジュジュ(プレーヤー)としては、人間に戻れる(戻す)までガンバルしかない。そういった運びとなるわけだ。

ただし、妙なのはここまで。設定の珍妙さは最高なのに、ゲームはというと、これが普通。本当に普通のアクションゲームなのだ。

飛び道具で敵を攻撃する。ジャンプして、敵の頭を踏みつけてダメージを与える。これは、良くいえば普通に楽しめるアクションゲームだし、悪くいえばありがちなアクションゲームということ。

だからこのゲームに関して、初期設定が奇抜なだけという印象を持つ人もいるだろう。それはそれで、正しいのかもしれない。

でも、ちょっと待ってほしい。ヘンなモンを語らせたら日本で1億2千万本の指に入ると誰からも認められている奇抜評論家である僕は、そこでこういいたい。

「奇抜評論家って、それいったいなにする人なわけぇ～?」

違う。

「最初に引き付けられたのは確かなんだから、その部分を思いきり評価すればいいのに」

こっちが正解。確かに今までのゲームにはなかったモノが『JuJu伝説』にはある。それを発見したときの喜びは、かとうれいこが、おいしいお店を発見したときのそれに少し似ている。

たとえそれが、主人公が猿であるという設定や、ジュジュがヘルメットをかぶったり、泳いだりする格好がマヌケという、見た目のみに終始しても構わないのだ。これまでのゲームに見られなかったものがあること、これは強い。

悪の化身にさらわれたヒロインを、正義のヒーローが救う。こんな様式美は、存在してはならない。人間になるために、猿が戦う。こんな斬新なストーリーが大好きだ。

あっ、タンマ。『JuJu伝説』でもさらわれたミホを助けるって目的もあったんだっけか。今さらのフォローは不可能だな。まいっか。誰も見ちゃいねえよ。

なにごともなかったかのように続けるが、僕はこれほど美しい話には、『妖怪人間ベム』からこっち、出会ったことがなかった。

ゲームをしているときはずっと、「今すぐ人間に戻してやるからな」そんな言葉が、僕の口から自然とこぼれた。いや、そんな独りごとをいいながらゲームをする奴は、薄気味悪いので嫌いだ。心のなかで叫んでいたことにしよう。そう、心のなかで叫んでいたのだ。

いまだ鳴りやまぬ心のベルを、どなたか止めに来てください。

うすば羽田(ローラ殺しは私です)



超ひも理論をも恐れぬ、ジュジュの進化論を暴く

人間が猿へとその姿を変え、その猿がカエル泳ぎをもするという。すごーい博士ちゃんたちもこれにはおったまげ中。ジュジュの進化論という、投げやりでデタラメな理論を提唱した博士ちゃんも出る始末。そのさなか、「俺がやったことなんだってばよ～」という魔王ヴーキメドロのつぶやきは、誰の耳にも入らなかった。



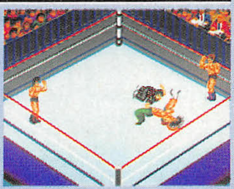


ゲームバトルロイヤル

今回のタイトル　ファイヤープロレスリング2nd BOUT

どこかで見たような16人のプロレスラーが、多彩な技を駆使して戦う。タッグマッチでは最大4人の同時プレーが可能。5対5のエリミネーションマッチなどさまざまなモードがある。

ヒューマン　発売中　6900円



ファンなら狂喜もん

ひろぽん(以下、**ひろ**)　おー、おー、うぉー。

レクサス美崎(以下、**美崎**)　それってなんのまね？

ひろ　ジャンボ鶴田、いや、トミー・ボンバーのおたけびだよ。

美崎　いきなりくるな。

ひろ　1、2、3、だぁ～！

美崎　こんどはなに？

ひろ　武蔵のおたけび。

美崎　もういいよ……。まあ、叫びたくなるのもわかるけどね。いいゲームだし。

ひろ　でしょ。基本的には前作とまったく同じなんだけどね。わしゃ気にいったよ。技の決まるタイミングも前作とまったく同じ。

美崎　あれはよくないと思うよ。レスラーごとに技の決まるタイミングが違うほうがリアルだと思う。

ひろ　それもいいなあ。

美崎　全体は同じだけど、細かい部分はけっこうマニア向けになってるよね。

ひろ　ああ、わしもそう思った。パイルドライバーはパワーボムに、四の字固めはボストンクラブに変わったもんね。

美崎　そう、技とレスラーが完璧に今っぽい。

ひろ　でも、プロレスファンの目で見ればまだまだ不満というか、要望がいっぱいね。

美崎　そうだ！　ゴディとウィリアムスがいないなんて許せないよ。あと全日系の選手が少なすぎるよ。三沢はどうしたんだ～。

ひろ　まあ、実名の選手はいないけどね。馬場は欲しかったわ。

美崎　あと寝てる相手に対しての自由度が少ないよね。

ひろ　関節技。立たせて攻撃。コーナーポストからの攻撃。けっこうあるじゃん。

美崎　コーナーポストを使わないで、エルボーやニーを落としたりしたいんだよ。ベイダープレスなんかもやりたかった。

ひろ　このゲームであるとしたらセイバープレスでしょ。

美崎　うー、そういう問題じゃないって……。

ひろ　でも、それをやるにはPCエンジンじゃ無理でしょ。ボタンが足りないし。

美崎　やっぱり、スーパーファミコンしかないのかなあ。

ひろ　あと技が多くなってグラフィックの種類が増えたのはいいけど、なんかカクカクしちゃった部分もあるよね。

美崎　大車輪キックのグラフィックでしょ。

ひろ　そうそう。いいって人もいるんだけど、わしは前作のほうが好きだなあ。

美崎　新也なんか細くなったもんなあ。

ひろ　でぶのほうが強そうに見えたのになあ。

美崎　カジワラもちょっと……。

ひろ　言いたいことはわかる。アレンにそっくりだよな。わしはカジワラのネーミングのほうが気にいらんけど……。

美崎　関節の妖精……。

ひろ　でも絶対にロープに飛ばないっていうのはいいよなあ。冴刃や将勝もそうしてほしかったなあ。やっぱUはよかったなあ。

美崎　でも、いま言った3人は場外乱闘にも深入りしないしね。いいよね。

ひろ　いまの話で気づいたんだけど、今回は正統派のレスラーが多い。

美崎　凶悪レスラーがいないもんね。しいて言えば武者ぐらいかなあ。とりあえず。

ひろ　それは強引だよ。悪党も欲しかったなあ。栗栖なんか好きなんだ。

美崎　一般の人は知らない名前でしょ。

ひろ　いや、このゲームはプロレスファンの欲求だけを満たしていればいいんだ。

美崎　でも普通の人にはこのままでじゅうぶんでしょ。前作はそれまでのプロレスゲームを軽く超えていたもの。

ひろ　というと？

美崎　技を決める要素が連射ではなくて、タイミングでしょ。あれはすごいよ。

ひろ　今までのプロレスゲームは技を決めるときに、連射するやつばかりだった。

美崎　ナムコのプロレスゲームもそうだったよね。

疑問もあるのだ

美崎　でも、なんでミスターKなんていたんだろう。

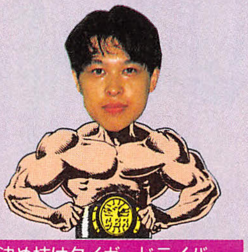
ひろ　やっぱシャレでしょ。

美崎　だったら徹底的にやってほしかった。

ひろ　たとえば？

美崎　試合の途中で帰っちゃったり、マイクでやばいことアピール

知性派のプロレスファン必携のソフトでしょ？



決め技はタイガードライバー
レクサス美崎

ボクは、ゴディとウイリアムスの殺人魚雷コンビが好きなんだ。あぁっ、魚雷ラリアットを決めたいっ。オクラホマスタンピートでフォールしたいっ!!　でも、いないものはしかたないからセイバーで我慢しようっと。へへっ、なんといっても、知性派のプロレスファンにはたまらないソフトだよね。

したり……。
ひろ　でも、あいつの目はやばいよな。白目だし(笑)。完全にいっちゃってるよ。
美崎　技もみんな軽いんだよね。
ひろ　ユニコーンもよくわからないな。
美崎　うん。そんなに強くないね。
ひろ　見ているだけなら、楽しいんだけどな。
美崎　使わないよなあ。
ひろ　やっぱりカイザーに合わせて入れてあるのかな？
美崎　ブラスターも……。
ひろ　謎だ……。

かくれた強敵

ひろ　前作では2周目になると謎の強豪レスラーが登場したでしょ。
美崎　僕は下手だから、そんなとこまで進んでないよ。
ひろ　やっぱり今回もあるんだな。しかも2回も！　最初の強豪レスラーを倒したあと、あるレスラーが登場するんだ。
美崎　もったいぶらないで、教えろ〜。
ひろ　あのレスラーだよ。

いろんな戦いかたがある

ひろ　メインとなる試合はどう？
美崎　そうだね。レスラーのことばかりふれてきたから、ここで試合自体のことを話そうか。
ひろ　前作では勝ちパターンが決まっているレスラーがいたよなあ。
美崎　武蔵でしょ。腕折りと、腕ひしぎ逆十字だけで勝ってしまうという……。
ひろ　あれはあれで楽だけど、そんな勝ち方じゃつまらんのう。
美崎　勝てばいい、っていう人もいるけどね。リングアウトばっかり狙ったり……。
ひろ　でも武蔵は手直ししてあったからよかったな。
美崎　どのキャラクターを使っても、人によって戦法が変わってくるよね。
ひろ　関節技ばかり狙うやつとか、必殺技で観客を喜ばせるやつとか、いろいろいる。
美崎　流血ばっかり狙ったりするやつとか……。
ひろ　でもマニアになると、もっといろいろなことにこだわりだす。
美崎　というと？
ひろ　カジワラなら関節技、バイソンならラリアート、というぐあいにフィニッシュホールドにこだわるんだ。
美崎　確かにそういう人って編集部に多いね。
ひろ　やっぱりプロレスリングっていうぐらいだから……。
美崎　観客の存在を意識するっていうこと？
ひろ　そのとおり。まわりにギャラリーがいるときは、そのギャラリーを喜ばせてこそプロだ！
美崎　ひとりでプレーしてるときはどうするんだよ？
ひろ　そのときは、自分を満足させるために、美しく決めるのさ。そして、ダ〜、で締める。
美崎　う〜ん。酔ってるなあ。

タフになったぞ

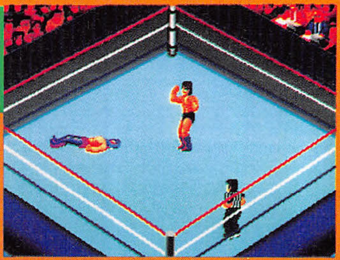
美崎　あと体力の回復がすごく早くなったでしょ。
ひろ　わしもそれは感じた。そのぶん試合の結果が予想できなくなった。
美崎　逆転勝利がよくあるよね。
ひろ　バランスはかなりいい。
美崎　でも、体力の回復が早くなったせいで試合時間ものびちゃったでしょ。
ひろ　う〜ん、確かに。同レベルの人と対戦すると、決着がつくまで、30分ぐらいかかるもんなあ。
美崎　長すぎるのはつらいよ。
ひろ　でも、あきないからなあ。実際の試合時間もけっこう長いし。指がいたくなるのがつらいけど、わしはこのままでいいと思うよ。

続編はどうなる

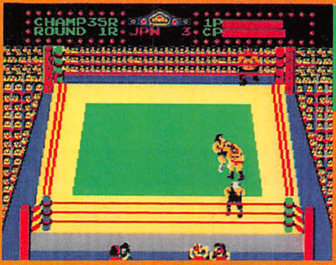
美崎　続編にはなにを期待する？　スーパーファミコン版に関してだけど……。
ひろ　レスラーは21人になるっていうから、もっと通好みの選手を入れてほしい。大仁田とかいたらもりあがるのになあ。
美崎　音もかなり期待できるんじゃない？
ひろ　サンプリングできるからね。選手の声。観客の声。ゴングの音。マットに叩きつけられたときの音。とにかくリアルにしてほしい。
美崎　入場テーマがかかってもいいかも。
ひろ　あとL、Rボタンを押すと、トミーや武蔵が観客にアピールしたりして(笑)。
美崎　想像してるだけで、プレーしたくなってくるよ。決めた！　スーパーファミコン買おっと！
ひろ　わしもこのゲームのためだけにPCエンジン本体を買ったもんね。当然、わしも買うよ。

今回の話に登場したゲーム

ファイヤープロレスリング
ヒューマン



➡ヒューマンの人気を不動のものとした作品。このプロレスゲームをきっかけに、対戦ゲームといえばヒューマン、というイメージがファンのあいだに浸透した。

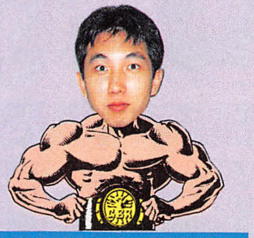


タッグチームプロレスリング
ナムコ

⬅1986年に発売された対戦可能なプロレスゲーム。ボタンの連打によって技が決定するシステム。当時、大人気だった長州力そっくりのキャラクターが登場していた。

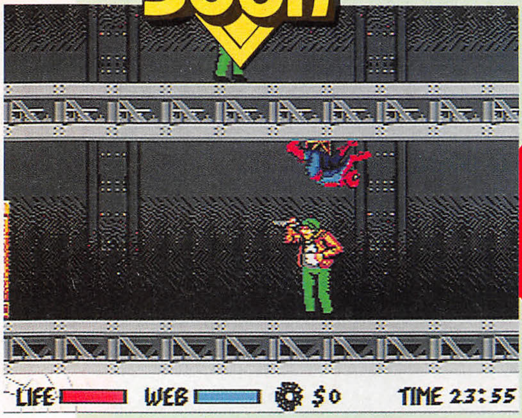
プロレスリング、それはジャイアント馬場のこと

わしは自慢やないけど、ジャイアント馬場さんを愛してますねん。当然、馬場さんにもこのゲームに登場してほしかったわ。そこんところが不満やね。あと、細かい不満点はあるけど、技やキャラクターとかの完成度は高いな。プロレスファンやったら、これは借金してでも買わないとアカンでしょ。



カレーチャンコ鍋
ひろぽん

Coming Soon 最新ゲーム大紹介



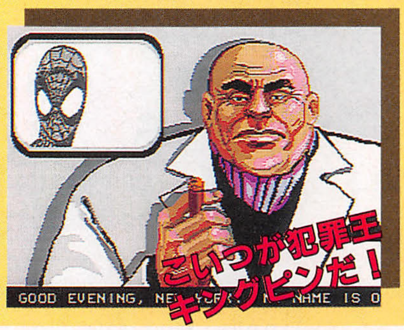
ONE POINT
主人公スパイダーマンの珍妙で華麗なアクションは、一見の価値アリ！　糸をうまく使え。

メガドライブ	アクション	カートリッジ
	セガ　10月18日発売　6000円	4メガ

クラシックヒーロー大活躍
スパイダーマン

このゲームはもともとアメリカでヒットしたジェネシス用のソフト。そう、スパイダーマンは、スーパーマンとならぶ伝統的なアメリカンヒーローなのだ。ただし同じ正義の味方とはいっても、スパイダーマンはクモ男だから、普通のゲームとはひと味違ったアクションで敵と戦うのだ。また、ゲームの進行は面クリアー方式になっていて、全体をとおしての制限時間も決められている。たとえスパイダーマンのストックがあったとしても、時間をオーバーしたらそれまでという厳しいゲームなのだ。

ニューヨークが危ない
タイムリミットは24時間



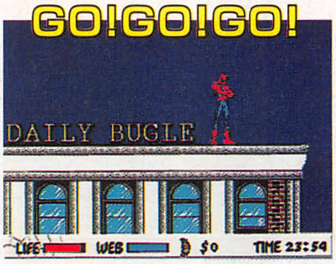
卑劣な犯罪王キングピンはニューヨークに時限爆弾をしかけ、それをスパイダーマンのしわざだと市民に訴えた。24時間以内にキングピンを倒し、時限爆弾を解除、そして、無実を証明しなければ！

オープニングアクションもあるぞ

ゲームをスタートすると、いきなりオープニングステージが始まる。敵はふたりしかいないし、マップもオヤッと思うほど短い。つまり、攻撃法とジャンプのタイミングを覚えるウォーミングアップのためのステージなのだ。敵を倒したら、得意の飛び移りジャンプで右上の窓のなかへ。さあ本番の難関ステージに突入だ。



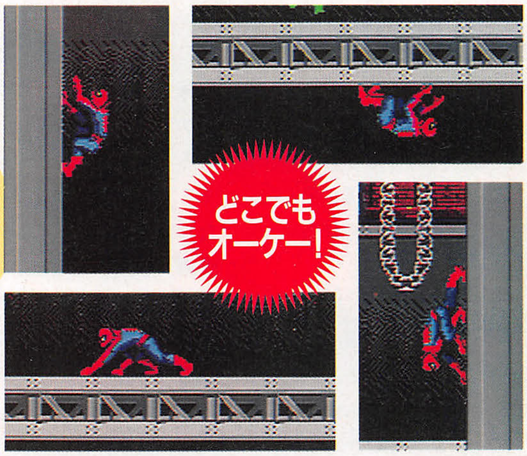
⬅なんと警官まで敵なのだ。油断できないぞ。



飛ぶ！ 蹴る！ はりつく！ スパイダーアクションは多種多彩!!

スパイダーマンはとても器用だ。ジャンプ、キック、パンチなどたくさんのアクションをこなすうえ、天井や壁をはって歩くこともできる。そしてきわめつけの技は、手から糸を出して天井にぶら下がるウエッブスイング。これらの技をすべてマスターしなくっちゃ！

スパイダーマンははりつくのがお好き？



⬅スパイダーマンは、本物のクモのように天井や壁をはって歩けるのだ。敵の頭上をすり抜けることもできるぞ。



⬅移動アクションの基本となる動作だ。



⬅飛び蹴りのような感じの技だ。



⬅離れている敵を攻撃するならコレ。



⬅接近戦ではけっこう使えるはず。



⬅敵の足下をすくう便利な技。



⬅もっとも安全な攻撃方法だ。

これがウルトラC・ウエッブスイングだ

ジャンプ



⬆まず最初に、ある程度の高さにジャンプする。

糸を出して



⬆そして糸を発射。天井がなくても糸はくっつくのだ。

スーイスーイ



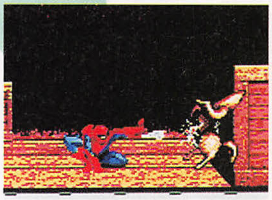
⬆あとはぶら下がって進むだけ。楽チン楽チン。

STAGE1 ―― 鉛弾がビシバシ!

倉庫のなかでの激しい銃撃戦

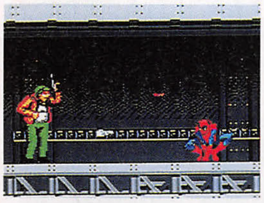
倉庫のなかのステージ。ここの敵は、ほとんどがピストルを持った男だ。離れたところから射撃してくるので、しゃがんで歩いたほうが安全だぞ。そして攻撃するときも、しゃがんだままでキックするか撃つかするといいのだ。

ワン公はアンデッド!



⬅犬が1匹いるが、こいつは不死身なのだ。

ピストル&ナイフの男は遠くから攻撃せよ



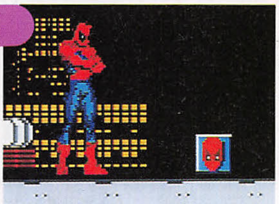
⬅ピストルの射程距離は長い。遠くから攻撃だ。



⬅接近すると武器をナイフに替えるので注意。

アイテムを見逃すな

ステージのところどころに、アイテムボックスが置いてある。これは、スパイダーマンの体力を回復するものや、クモの糸の原料になるものなど、いろいろな種類があるぞ。しっかり取って、体勢を整えよう。



⬅これは糸の原料が入っている箱だぞ!

フォークリフトのオヤジは中ボスか?

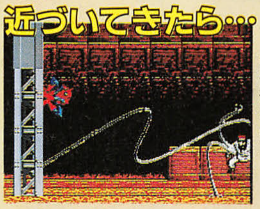
ステージの中盤で、フォークリフトを運転する男が襲いかかってくる。いわゆる中ボスのようなやつだ。こいつは、後ろからの攻撃しか受け付けないので注意だ。リフトにひっかけられないよう、ウエッブスイングでやつの後方に移動し、攻撃するのだ。



BOSS ドクターオクトパス

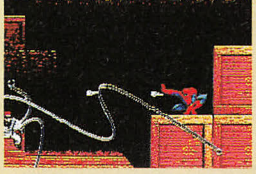
タコの足に人間の頭がついたようなステージ1のボス。弱点は頭だが、こちらの攻撃を長い足でさえぎる。ステージの右端にある箱の上に乗ってしゃがみ撃ちするのが効果的だ。くれぐれも地面に降りないように気をつけよう。

近づいてきたら…



⬅このあたりにいれば安全なのだ。

ここに乗って攻撃



⬅反対側に飛び移って攻撃をしよう。

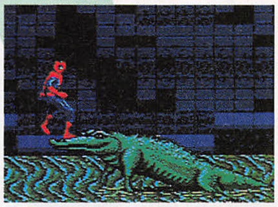


STAGE2 ―― クサイ、キタナイ

クルシイ! 3Kの下水道ステージ

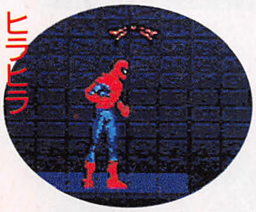
きたない排水が流れ込む下水道。カッパ(?)、ワニ、ネズミ、ガなど、いろいろな動物が敵として登場する。しかし、このステージで敵よりも怖いものがある。下水だ。なかに落ちると、受けるダメージがとても大きいのだ。

ワニもアンデッド!



⬅ワニも不死身。まじめに相手をすると大損だ。

こんなに弱い敵も



⬅ヒラヒラと飛んでくるのは、いわゆる昆虫のガ。メチャクチャ弱いぞ。

カッパ(?)はしつこい



⬅逃げるとどこまでもしつこく追いかけてくるぞ。

ネズミは意外な強敵! あなどるな

ステージ1にも登場するが、意外に手強い敵のネズミ。体が小さいので、立ったままの攻撃では倒すことができない。しかも、動きがすばやいときたもんだ。タイミングよく、しゃがみキックで攻撃しよう。



⬅足下をすくわれないよう気をつけよう。

最後は連続スイングで駆けぬけろ!

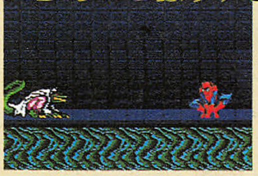
ステージの最後は、床がなく下水が流れているだけの場所。ここは連続ウエッブスイングを使って、空中を進むっきゃない。かなりのテクニックが必要。



BOSS トカゲ男リザード

ボスはケバい色をしたトカゲ男。スパイダーマンが立っていると体当たり攻撃してくる。ただし、こっちがしゃがんでいると下水から出てこないので、しゃがみ撃ちは使えないぞ。立ったまま連射して、短期決戦でケリをつけろ。

にらめっこはダメよ



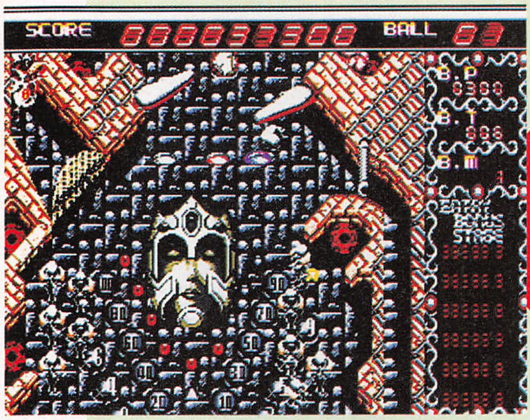
⬅ヤンキー座りでガンを飛ばしあうやつ。

立ったところを撃て!



⬅立ち上がってすばやく連射しよう。





ONE POINT

正統派のピンボールとはひと味違う不気味なグラフィックが、なんともいい味を出しているぞ。

めざせ1億点ボーナス
デビルクラッシュMD

PCエンジンで大ヒットしたあの『デビルクラッシュ』が、メガドライブバージョンで新たに登場する。この『デビルクラッシュMD』、グラフィックはもちろん、敵キャラクターからボーナスステージに至るまで、こりにこったパワーアップをしているぞ。ボールの動きひとつを取ってみてもPCエンジン版よりじつに動きがなめらかで、画面のスクロールも自然な感じなのだ。高得点を狙うためには、指の皮がむけるまでプレーする必要があるけど、ようは運と技術に尽きるのだ。打ちまくれ(命令)。

MD メガドライブ	ピンボール	カートリッジ
	テクノソフト　10月10日発売　6800円	4メガ

あの名作がメガドライブで登場するのだ!

PCエンジン版にハマった人ならわかると思うが、上達するにはとにかく打ちまくる、これしかないのだ。ボールを落とすくらいなら死ぬ！　ぐらいの心構えでいどまないと、とても上達は望めない。運のない人は1000回くらい死ぬかもしれないが、それでも打て。

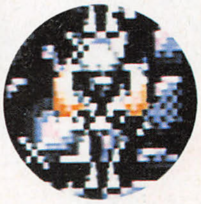


➡ボーナスポイント表示画面。こんなところも凝っている。

グラフィックはあきれるほど美しいぞ!


⬆大きくて憎たらしい兵隊さん。


⬆目がちかちかするほどのど派手なグラフィック。長時間プレーには目薬が必要だ。


⬇ちっちゃくてなんとなくプリチーな兵隊さん。

コンティニューはパスワードでね

運悪くボールをすべて失っても、まだチャンスはある。ゲームオーバー画面の次に表示されるパスワードを取っておけば、もう一度チャレンジできるってわけ。ハイスコアを狙いたい人はこのパスワードをどんどん利用すべし。誰もずるいなんて言わないぞ(多分)。



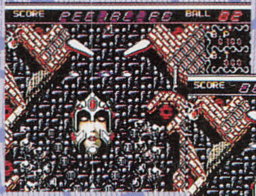
⬅ゲームオーバー画面でAボタンを押すのだ。



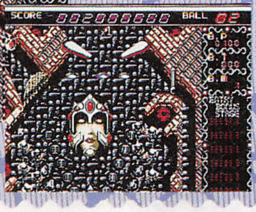
⬅さあ、これで続きがバッチリできるぞ。

いきなり200万点なのだ

最初のボールひとつでいきなり200万点入るおいしい技を教えちゃおう。ボールをうまくコントロールして、どこにも触れずに大顔面のなかに入れれば成功だ。いきなりスペシャルポイントとして200万点が入るぞ。



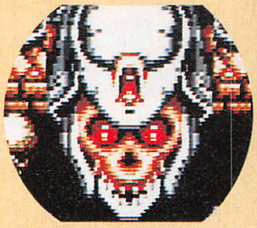
⬆やった！　一発で入ったぞ。これで200万点がもらえる！

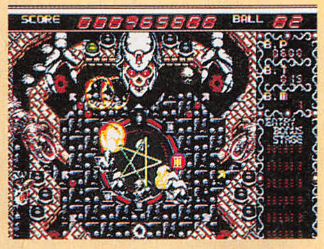


⬇いきなり200万点。このさんぜんと輝くスコアを見よ！

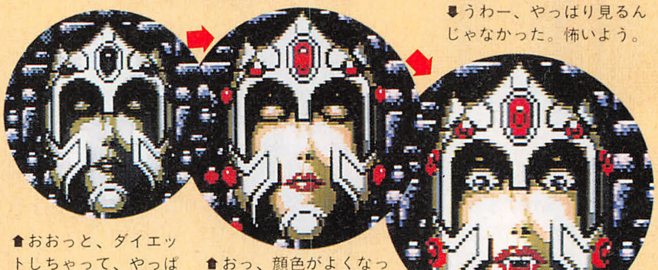
おなじみの皆さまも健在

なんともまあ、お懐かしいじゃございませんか。よりいっそうブッキーにはなったけれど、みなさんお元気そうで何より。メガドライブ版でもお世話になりますんで、どうぞよろしく。というわけで、メガドライブバージョンのみなさんを紹介なのだ。


➡なかなかお目にかかれないデビルゲートさん。ぶち当てると5000点なのだ。



⬆魔導師さんたちも健在。ぐるぐる行進する独特な動きも変わっていない。


⬆おおっと、ダイエットしちゃって、やっぱり女の子だもんねえ。スマートになりたいわ。

⬆おっ、顔色がよくなったぞ。早くその瞳を拝ませておくれ。

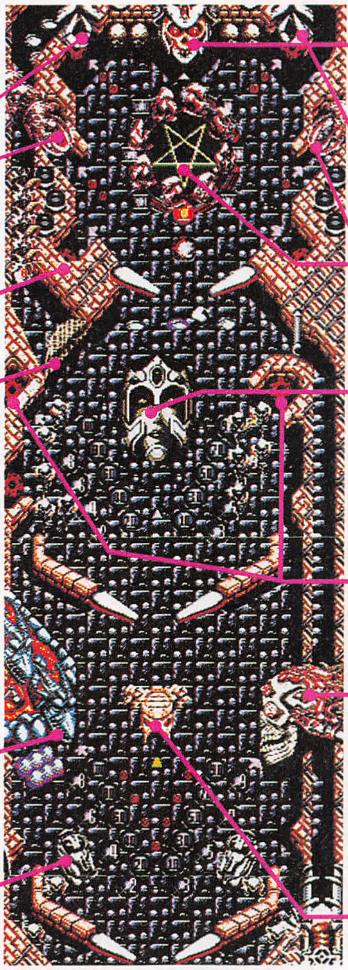
⬇うわー、やっぱり見るんじゃなかった。怖いよう。

あんまりやりすぎると夢に見ちゃうぞ

上段は入るのに苦労させられるゾーンだ。入ったと思ったらすぐ追い出されちゃうし、敵は堅い奴ばかり。でも、高得点を稼ぐにはここが一番だ。



➡左チューブ。行き先はランダムなのだ。



左上ポケットはボーナスステージ3へワープするぞ。

この左下ポケットは、ボーナスステージ1へワープするのだ。

この右上ポケットにとびこむと、ボーナスステージ2へ行くことができるのだ。

右チューブの行き先もランダムなのだ。

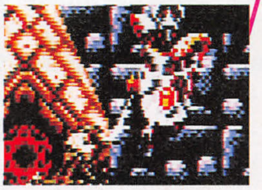


⬅デビルゲートの口が開いたときになかに入れれば、ボーナスステージ4へワープすることができる。



⬆魔法陣にはいろいろな法則があるぞ。

中段では、山のように出現する兵士たちに悩まされることになる。まずこいつらをかたづけよう。



➡この大扉は4回ヒットすれば壊すことができる。ボールを当てるごとに、5000点。破壊すれば50000点入るのだ！　以後、骸骨騎士が1体ずつ降りてくる。こいつも4回ヒットすれば倒せるぞ。



➡口に入れるとボーナステージ6へ行ける。



このふたつのポケットの行き先はランダムなのだ。

下段はバラエティーに富んでいて、高得点も狙いやすい。ただし、ここから落ちると終わりだ。

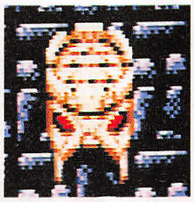


➡ボーナスステージ1へワープするのだ。

この悪魔の棺、1回当てると1000点。10回当てると壊れて20000点とボーナス倍率アップ。壊れたなかからはうじ虫が出現するぞ。



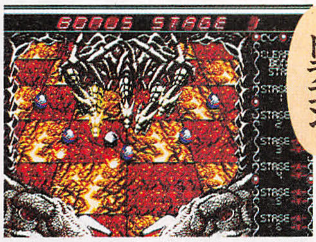
⬅大骸骨の開いた口にボールを入れると、ボーナス点の清算が行なわれる。ボールアウトしたときは笑うぞ。



➡矢印が出ているときに通過するとストッパーが出現し、ボールアウトを防ぐことができるのだ。

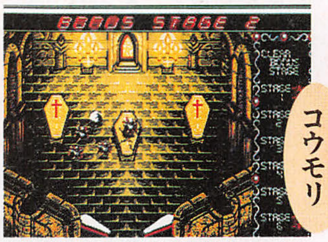
ボーナスステージだっておどろおどろしいのだ

このメガドライブ版のボーナスステージは、新たにデザインされたものも加えて全6面だ。ここに出現する敵をすべて倒すと、ボーナス点ががっぽり入るのだ。グラフィックの美しさに気を取られてボールを落とすような大まぬけだけはしないように(命令)。



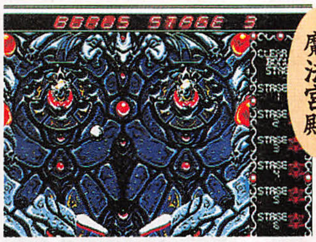
ドラゴン

⬆炎を吐くドラゴンが相手だ。首の根元にうまくボールを飛ばせ。



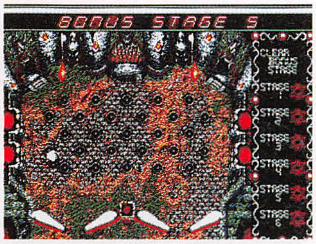
コウモリ

⬆棺を壊すとコウモリが出現する。あちこち飛び回って邪魔をしてくるぞ。



魔法宮殿

⬆不気味な魔法が渦巻く魔法宮殿だ。回転する球を狙え。

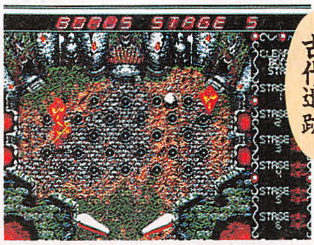


⬆ボーナスチップが50点以上のときにはフリッパーがダブルになっているぞ。



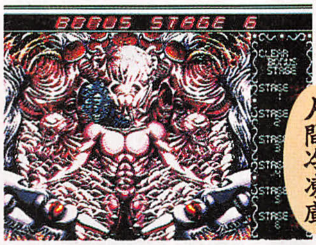
ドクロ

⬆目玉がぎょろりと動く、気味の悪いドクロのステージ。けっこう簡単だぞ。



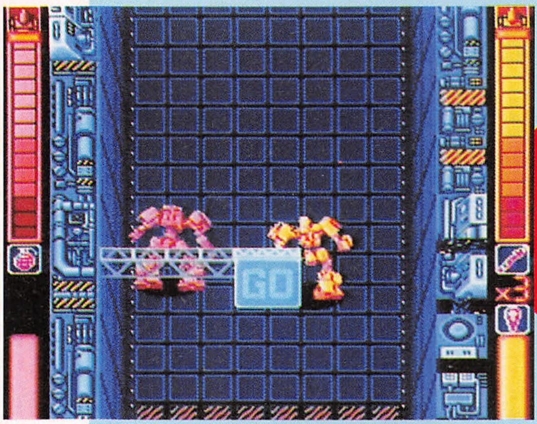
古代遺跡

⬆魔術師たちが次から次へと出現する古代遺跡。中央の扉を狙え。



人間冷凍庫

⬆ひたすら寒そうな人間冷凍庫。口から吐き出される不気味な舌を狙うのだ。



ONE POINT

たてスクロールマップを疾走しながらの、ロボットどうしの一騎打ち。スピード感あふれる。

個性派バトルアクション

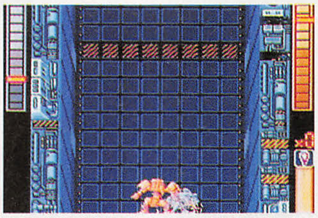
ファイティングラン

PCエンジン	アクション	Huカード
	ニチブツ 11月下旬発売 6900円	4メガ

ロボット対ロボット、重量級マシンどうしがぶつかり合う迫力のバトルゲーム。舞台はたてスクロールの専用コース。この上を2台で突っ走りながら、パンチ、ひじ打ち、体当たりなどで敵を倒す。ひとりプレー、対戦プレーのほかに、トーナメントのモードもあるぞ。各ロボットの個性を決めるパラメーターは、スピード、パワー、アーマーの3種類。もちろん、自機のパラメーターは自由に割り振れる。ハイレベルの戦いではアイテムが重要だ。敵を倒してどんどんアイテムを奪っちゃおう。

重量級マシンの壮絶バトル

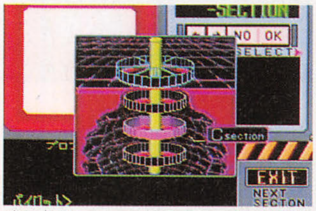
このゲーム最大の魅力は、なんといってもロボットどうしのダイナミックな直接対決にある。アイテムによる攻撃もあるんだけど、中心は、あくまでパンチ、体当たりなどの直接攻撃。いかに敵の攻撃をかわし、効果的にダメージを与えるか。操作法はシンプルだ。



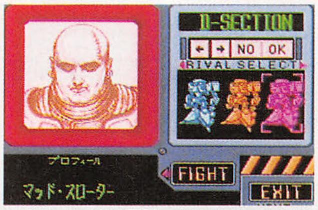
⬆ロボットどうしの激しいぶつかり合い。放電したり、火を吹いたりして、ダメージが視覚的にわかるようになっているぞ。

ステージとライバルを選べ

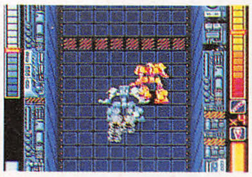
シンプルなゲーム内容に変化を与えるのが、4種類から選択できるステージのバリエーションと、個性的な敵キャラたち。ステージを選択した時点で、自ずと戦えるライバルも限定されてくる。1ステージ3人のライバルがいて、戦う順番は自由。地道に弱い敵から倒していくか、最初にひとふんばりして、強いけれどアイテムを持った敵を狙い打ちにするか。だけど相手のパラメーターは表示されないので、最初のうちはとにかく誰でもいいから戦ってみて、だんだん特徴をつかんでいくしかないだろうね。



⬆これはステージ選択の画面。上から順にA、B、C、Dセクションとなっていて、上に行くほど強い敵が出てくるのだ。



⬆ライバル選択画面。右のロボットを選択するとパイロットと能力データが表示される。最初は弱いやつを選ぶのが無難。



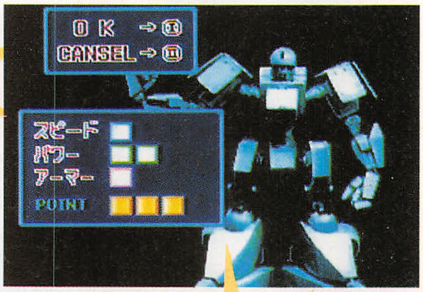
⬅戦闘が始まったら、色で敵機と自機を見分けるほか手がないのだ。

最初は弱い敵から始めよう!

能力設定とアイテムが鍵だ!

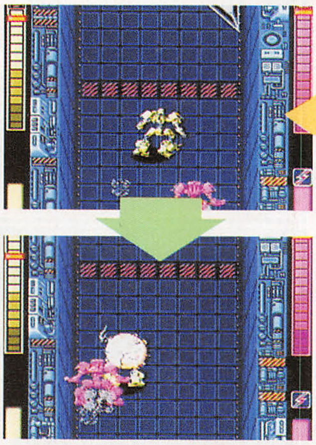
能力値パラメーターは、最初に書いたとおり、スピード、パワー、アーマーの3種類。プレーヤーの持つ基本値は、合計で7ポイント。このポイントを、どのように振り分けるかが勝負を決めるのだ。ひとバトルごとに振り分け直すことができるので、強敵にはそれなりの対応策を練ってからいどもう。また、戦闘中に使えるアイテム類も重要な要素だ。たとえば不利な状況でも爆弾を1発くらわしてやれば大逆転も可能。しかし、無駄使いしていると、いざ強敵に出会ったときに苦労することになる。先を見越した戦略が必要なのだ。

能力値を振り分ける



➡能力値の振り分けを行なう。各パラメーターの基本値は4が最高だ。特定の能力を極端に伸ばすか、それともバランスよく振り分けるか、決めるのはキミだ!

アイテム欄に注意しろ!



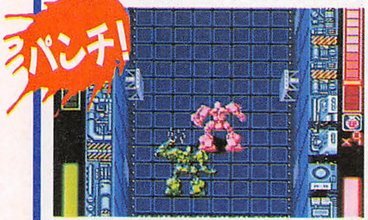
⬆敵のアイテム欄に表示がある、と思ったら、手榴弾の攻撃を受けてしまった。この大ダメージはちょっと痛い。しかし、倒せば強力な武器が自分のものになるぞ。

アイテムを持っていると、画面横のライフゲージの下に表示される。これは敵も自分も同じこと。とくに敵のアイテム欄には注意が必要だ。戦闘中にそのアイテムを使ってくる危険性を考慮するとともに、なにがなんでもそいつを倒して、そのアイテムを自分のものにするんだ、という目標にもなる。

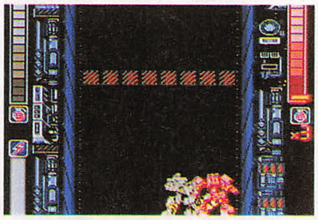
スピーディーなアクションを存分に楽しもう

技の動きをじっくりと見る

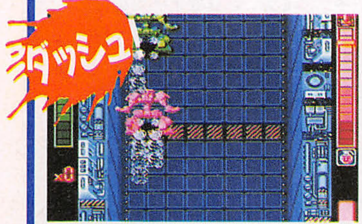
このゲーム、なれないと、なんだかガシガシと敵にぶつかっているばかりで、何が起こっているのか把握しきれないところがある。冷静に戦闘を進めるためには、敵の動き、自分の動きをしっかりと見極めることが大切なのだ。基本的にはいかに敵の後ろを取るかにかかってくるのだが、かといって、画面の下に張り付いているだけでは混戦になるばかり。確実なヒットアンドアウェイが効果的だ。



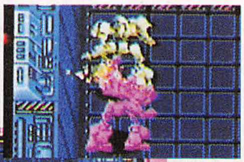
⬆パンチは背後から浴びせるのがより効果的。だけど、敵だって必死に背後に回りこもうとしてくるのだ。がんばれ！



⬆画面下方での混戦になると、いっそう動きがわかりにくくなる。やっと混戦を脱して、気付いてみたらダウン寸前とか。



⬆背中から白煙を上げつつ、前方へとダッシュ。アイテムの取り合いや、背後を取るための陽動作戦に有効な技なのだ。



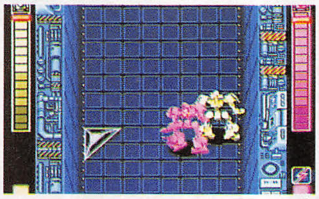
➡おっと、背中に攻撃を受けてしまった。



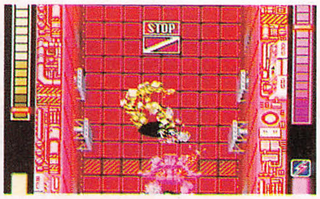
⬅アイテムを目指して、ダッシュ競争だ。

コース上の障害の数々

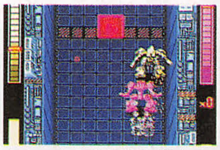
コースは基本的にたてに一直線なのだが、各所に設けられた仕掛け、罠などがステージごとの変化を出している。壁ぎわに取り付けられた三角形の障害物がルートをジグザグに取らせたり、コース中央に爆弾が置かれていたり、さらには左右の壁にスプリングの仕掛けられた強制ストップゾーンがあったり。しかし、もちろん悪いことばかりではないのだ。補給用のFUEL、アイテムなどがセットされているところもある。それぞれ、直前に予告表示が出るのだ。



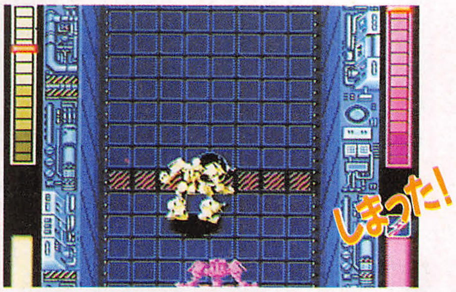
⬆左右の障害物のため、ルートがジグザグになっている。意外に戦いにくい場所。



⬆強制ストップゾーン。壁から出ているスプリングに接触すると収拾がつかない。



⬆ルートの先に何かがある場合、こうして予告のマークが現われる。これは？



➡おっと、道のまん中に爆弾が置かれているぞ！　こいつにぶつかると大ダメージを受ける。



個性派ぞろいの敵戦闘員を紹介

オヤジもいれば美人もいるのだ

ここでは、ステージ1と2に登場する6人のライバルたちを紹介するぞ。左がパイロットの顔写真で、右はその戦闘ロボットの姿。ちなみに名前も、戦闘ロボットの名前、パイロットの名前それぞれ別に用意されているのだが、ここではロボットの名前をメインに紹介しておこう。パイロットのほうは、アブナイおやじからサドっ気のありそうなコワ〜イ目付きをしたねーちゃんまで、いろんなヤツが揃っているのだ。それぞれの敵のパラメーターを直接見ることはできないが何度か戦ううちに、いやでもそいつらの特徴は見えてくることになるだろう。

ニンジャ・バスター



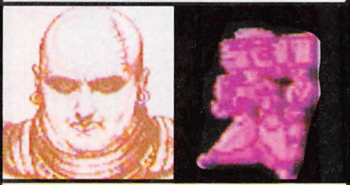
パイロットは、エドガー・ハウエル。愛機にニンジャのネーミングはあるが、スピードよりもカタさが際立つマシンだ。

ビクトリー・ゲイル



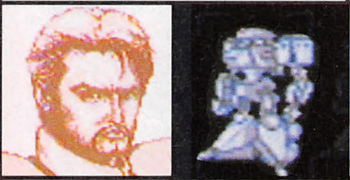
パイロットはクロード・モラニエ。攻撃力重視のマシン設計で、パンチをくらうとかなり痛い。動きで翻弄してやれ！

マッド・スローター



この凶悪な顔をしたパイロットは、チョー・カニバラ。39勝を記録しているベテランだ。こいつはアイテムを持ってるぞ。

デッド・メーカー



パイロットはフランツ・マイヤー。軽量ボディーでのスピーディーな動きが身上だ。よく動くので、なかなか捕まらない。

パープル・トーネード

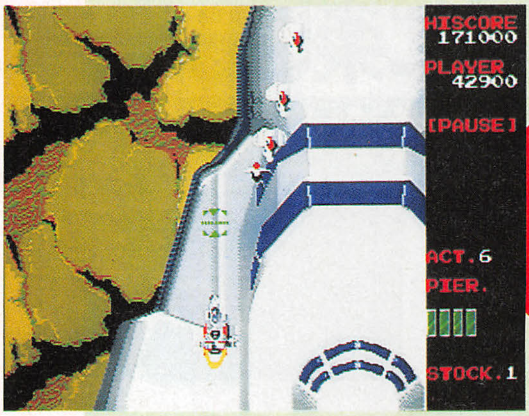


パイロットは、ラスカル・ウィルダネス。まだ新人の部類だが、バランスの取れたマシンでテクニカルな攻め方をしてくる。

ファイヤー・フロッサム



パイロットは紅一点、リンダ・マーチン。しかし32勝のベテランで、手榴弾も持っている危険人物。いわゆる女王様か？



ONE POINT

地上物と空中物をそれぞれ別の兵器で攻撃するという、ちょっとなつかしめのシューティング。

なつかしめのシューティング

マスター・オブ・ウェポン

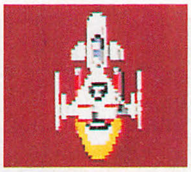
メガドライブ	シューティング	カートリッジ
	タイトー　9月27日発売　6800円	4メガ

３年ほどまえにアーケードでヒットした人気シューティング『マスター・オブ・ウェポン』が、メガドライブに移植されたぞ。どこかなつかしさを感じさせてくれるのは、ボムで地上物を破壊するところや、破壊された地上物の残骸が、あの『ゼビウス』を彷彿とさせるからなのかな。

プレーヤーは、ショットとボム、それにスペシャルウェポンをうまく使って、強力な敵軍団に立ち向かっていく。もちろん、ボスはとても強い。しかし、苦労のすえに彫刻の顔をはぎ取ると、みにくい本性を現わすぞ。

★STORY★

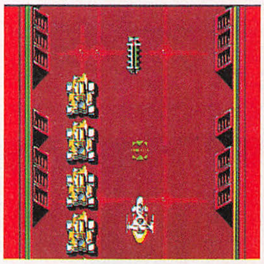
時代は第３次世界大戦後。生き残った人々は、３機の思考型コンピューターを基盤とする超大型ネットワーク"ゴッドシステム"を作り上げ、その算定した計画にしたがい、繁栄を取り戻そうとした。しかし、ある日、突然ゴッドシステムが暴走し、恐怖の独裁政治をはじめたのだった……。


⬅いま、ひとりの少年が、この新型戦闘機を奪い、ゴッドシステムに立ち向かおうとしているのだ。

まずはパワーアップだ!



強大な敵に対して、こちらはわずか１機。スタート時のままの戦力では歯が立たない。たまに画面前方から現われるこのカプセルを破壊してアイテムを取り、自機をパワーアップせよ。

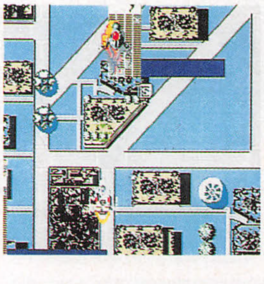

➡おっ、さっそくカプセルが出てきたぞ。バルカンで破壊せよ！

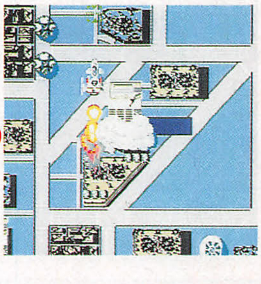

⬅なんだ、ピアッシングミサイルか。ちっ、使えない兵器だぜ。

スピードアップも大切だ!



スピードがあれば敵の攻撃もかわしやすい。このパワーブースターというアイテムを３つ取るごとに、スピードランクが５までアップする。取ったあと10秒間はバックファイアが出るぞ。


➡前方にパワーブースター発見。ここは、すかさず取ってみよう。


⬅バックファイアは、かなり強力な兵器。後方の敵機を撃破したぞ。

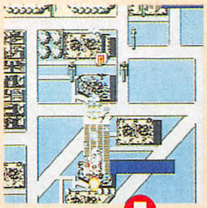
ノーマルウェポンはふたつ

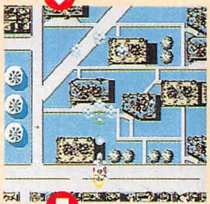
少年の乗る戦闘機の主力兵器は、対空用のエナジーバルカンと、対地用のフォトンボムのふたつ。このふたつの兵器は無限に使用可能だ。いくらスペシャルウェポンが強力だからといっても、基本をおろそかにしていては戦えないぞ。A、B、Cボタンと兵器との対応は、オプションモードによって自分の好きなように変更できるぞ。

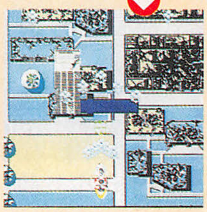
エナジーバルカン



このファイアコントロールというアイテムは、火器管制ユニットだ。これを取ると、自機のエネルギーをうまくコントロールすることにより、対空兵器エナジーバルカンの威力を、最大レベル５までランクアップできる。

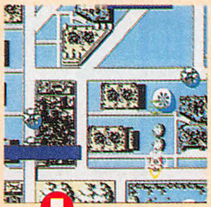

⬅これが初期状態のエナジーバルカン。ちょっとこころもとないね。

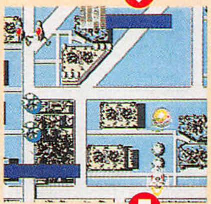

➡ファイアコントロールをふたつ取って、かなり強力な状態になったぞ。

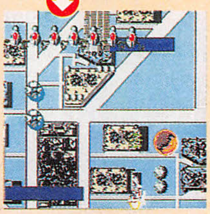

⬅これが最強の状態だ。まさに、前方には死角なしといったところだね。

フォトンボム

対地兵器フォトンボムは、エナジーバルカンとちがってパワーアップすることはない。まず、自機の前方にある照準で目標物を見定め、ボムを発射する。すると、照準の合ったところに飛んでいき、自機の高度より下にあるものすべてにヒットし、破壊してくれるのだ。

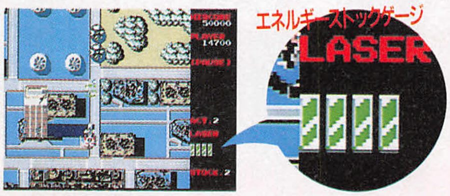

➡まずは照準をしっかりと。狙いは前方の、丸くて白いミサイル基地だ。


⬅みごとに命中。とはいっても、照準さえ合っていれば必ず当たるのだ。


➡基地のあったところは、まるでクレーターみたいになってしまったぞ。

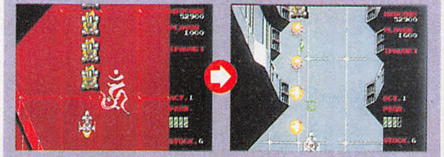
スペシャルウェポンをうまく使え!

少年の乗る戦闘機は、4種類のスペシャルウェポンのうちのどれかと、ハイドラジェンボムを搭載できる。4種類のウェポンは、アイテムを取ることで変えることができるぞ。スペシャルウェポンは、エネルギーストックを使用することによってはじめて発射できるものなので、エネルギーストックがないときは使えない。エネルギーストックは、時間とともに回復するぞ。



ピアッシングミサイル

対地兵器で、着弾地点の敵を破壊後、そのエネルギーと融合して貫通弾となり、地表に沿って前方に直進し、進路にいる敵をも破壊する。ゲーム開始時と再スタート時にすでに装備しているスペシャルウェポンだけあって、比較的貧弱な兵器。

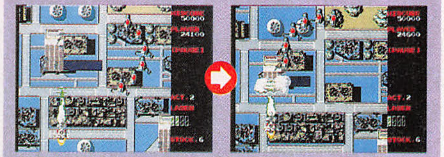


⬆このように、前方にたくさんの敵が並んでいるときがチャンス。

⬆ミサイルがどんどん貫通していき、一撃で敵軍団は全滅だ。やりっ!

ランドレーザー

接近戦では最強の対地兵器。自機から照準までの間にいる敵を攻撃できる。エネルギーゲージが満タンの状態でも2秒間しか連続照射できないけど、大量のエネルギーを消費するのが欠点。しかし、その破壊力はハイドラジェンボムにも匹敵する。

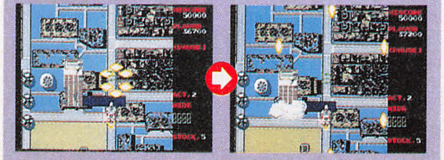


⬆一見すると、レーザーではなくて火炎放射器のように見えるぞ。

⬆しか～し、威力はすごい。ビルもあっという間に破壊してしまったぞ。

ワイドボム

対地対空両用の、広範囲を攻撃できる兵器。自機から発射された高エネルギー弾が、地表で爆裂してファイアボールを6方向に撃ち出すもの。1発で全エネルギーを消費し、そのときのエネルギー量によって、飛距離、破壊力が変化する。

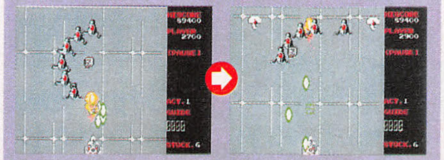


⬆地表で爆裂した瞬間。これから6方向にファイアボールが広がるぞ。

⬆あららっ、ひとつしか当たらなかったのね。ちょっとおマヌケさん。

ガイドミサイル

対地対空両用の、全範囲を攻撃できる兵器。自機から発射された高エネルギー弾が、地表で爆裂し、エネルギー体に誘導するエナジーボールを最大6方向に飛ばす。全エネルギーを消費し、そのときのエネルギー量によって、弾数、破壊力が変わる。

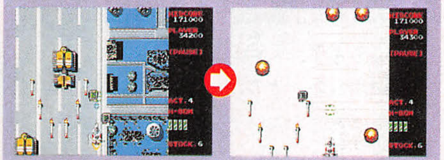


⬆爆裂した瞬間は、あまりワイドボムと変わらないんだけど……。

⬆誘導弾だからはずれが少ない。こっちのほうが、かなりお得かもね。

ハイドラジェンボム

超高密度エネルギーを発射し地表付近で爆発させる、恐るべき最終兵器。その爆発は、3秒間画面上の敵すべてにダメージを与える。この兵器は、特殊エネルギーを使用するため、アイテムひとつにつき1回しか使えず、最優先で使用される。

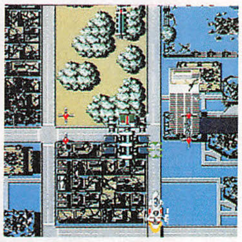


⬆発射したときは、よく見ないとわからないくらいの小さな光なのに……。

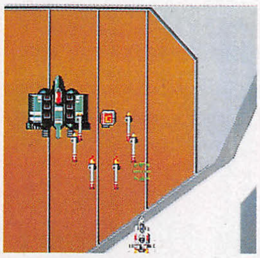
⬆ごらんのように、画面がフラッシュして敵は全滅。あなおそろしや。

敵もさるもの、手ごわいぞ

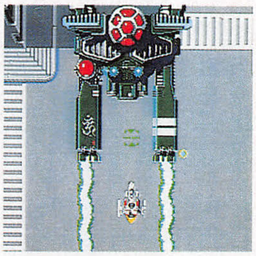
独裁者であり、自らを神だといってはばからないゴッドシステムは、人々に自分の意志を持つことを禁じ、反抗する者を神の名のもとにつぎつぎと処刑していった。そんなゴッドシステムが、人類の自由を回復しようとする、この少年の行動をゆるすはずがない。戦闘機に乗る少年に対して、多くの刺客が送り込まれた。ここに紹介したのは、それらのほんの一部だ。



➡特殊工作艦K-4。浮遊機雷発射口を4門持つ。機雷を出すまえに破壊しよう。



⬅ミサイル攻撃艦K-3。耐久値もかなり高く、強敵だ。



⬅ボスクラスの強敵、重機動パトロールK-5"ケルベロス"。

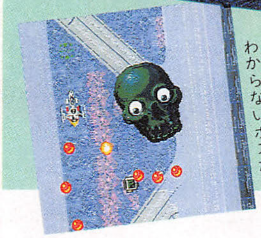
ボスたち



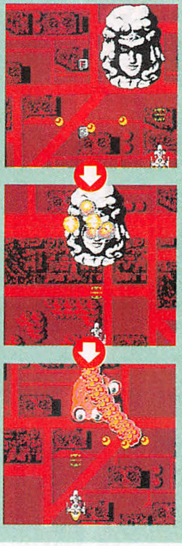
⬅ひたいのほくろ(?)から、リング状の怪光線を発射してくるぞ。



➡むむっ、上のヤツと同じ光線を出してくるということは……。



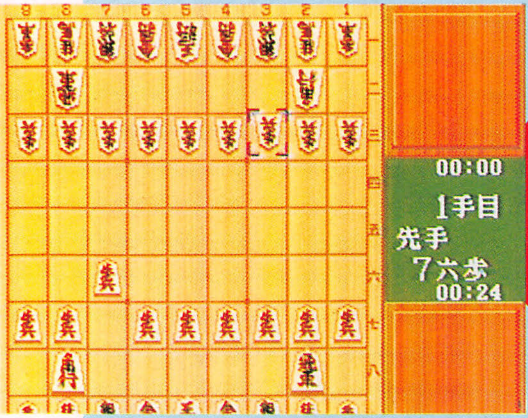
⬅不気味なのかマヌーなのか、よくわからないボスだ。



⬅こいつが、3機の思考型コンピューターのうちのひとつなのか? まるで彫刻だ。

⬅苦しい戦いだったが、やっとボスを倒したぞ。これでやっと、この長いステージもクリアーだ。

⬅と、思いきや、爆風の下から現われた醜い怪物。これがボスのほんとうの姿だったのかっ!



ONE POINT

メインはあくまで対コンピューター戦だけど、棋譜セーブや対局時計など、各種機能も満載だ。

待望の本格派将棋ソフト
将棋 初心者無用

PCエンジン	テーブルゲーム	Huカード
	ホームデータ　11月下旬発売　7300円	2メガ

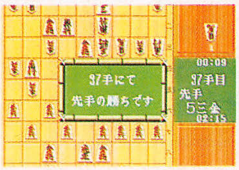
パソコンソフトなどでも知られているホームデータから、PCエンジン用の将棋ソフトが登場。その名も『初心者無用』。大胆なタイトルだが、心配ご無用。初心者でも楽しく遊べる8段階の難易度設定、コンピューターとの対戦にハンデをつける2枚落ちのモードなどが用意されていて、とても親切な作りになっているのだ。一家言ありの猛者はもちろん、入門者でも十分に楽しめるはず。バリバリのシューティングもいいけど、たまには頭も使って将棋にでもチャレンジしたら。

相手の強さは8段階

この『初心者無用』では、コンピューターの強さが8段階に分けられている。また平手(普通の対局)以外に、一方が最初から飛車、角をナシにして対局する2枚落ちモードもあるから、最弱レベルでも勝てないキミだって安心して楽しめるというもの。そのかわり、最高レベルは本気で強いぞ。特訓して将棋名人を目指すのだ！



⬅強さの設定画面。8段階もあるなんて初心者にはウレシイ。



⬅むー、さすがにレベル8は強い。あっという間に詰み……。

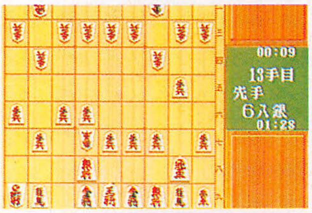
9局の棋譜をセーブ可能

このゲームでは、棋譜、つまり将棋の勝負の過程をきっちり記憶してくれる。1四・歩とかいうアレのことね。バックアップできる棋譜は9局まで。途中の棋譜をロードすれば、その状態から続きをプレーすることもできる。もちろん、勝負の付いた局の棋譜も、セーブさえしておけばあとで見直すことができるのだ。

歴史に残る名局も…



➡これはROMに入っている名人の対戦棋譜だ。参考になる。



⬆たとえば、さっさと負けた対戦でも、あとでじっくり見直して研究できる。どこが悪かったのか、どうすれば良かったのかを見直せば、将棋の腕も上がる。

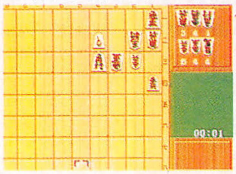


⬆うーん……どうしようか……よし、この勝負は明日に持ち越しだ。必ず勝ってやるからな！ いいか、覚えてろよー！ なんてことも、このソフトなら可能だね。

100問もある詰将棋！

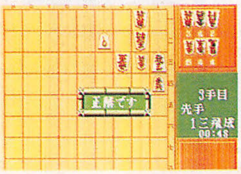
このソフトのウリのひとつとして、詰将棋がある。詰将棋は、用意された駒の並びから決められた手数で詰ませるのが目的という、ま、一種のパズルだ。問題総数はなんと100問。全問正解する腕があれば、かなりの強者といっていい。問題は3手詰めから、なんと15手詰めまで用意されている。詰将棋は読みのパズルだ。初心者が運でクリアーできるパズルではないので、心してかかろう。また、このモードでも棋譜は記録できるので、最大限に活用したいものだぞ。

これはカンタン！



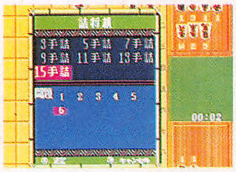
⬅まずは一番簡単な3手詰めの問題に挑戦だ。

ほらね!!



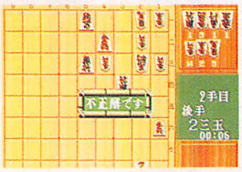
⬅「正解です」と言われると、何だかウレシイなぁ。

なんと15手詰め！



⬅調子に乗って、今度は最難問に挑戦するぞっ！

わかるかっ!!



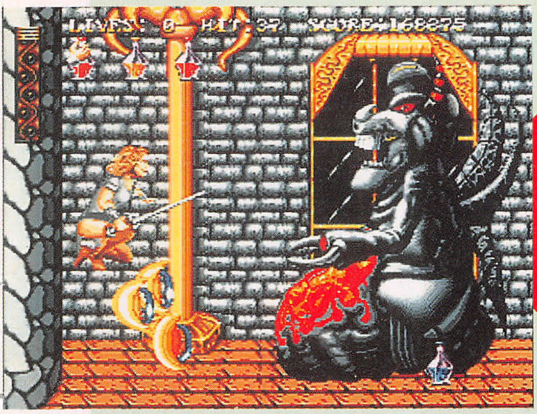
⬅やっぱりダメ。もはやこれは常人の世界ではない。

これが噂の対局時計だ

キミは対局時計を知っているか？ 実際の将棋対局にも使われる時計で、双方の持ち時間をカウントしてくれる時計なのだ。このソフトには、その対局時計がついている。これがなかなかカワイイやつで、ボタンを押すごとに扇子がパタパタ動いてタイマーが回る。でも、ただそれだけ。将棋盤で対局するときに使ってね。



⬆これが噂の対局時計。単なる遊びではなく、実用性も高いのだ。しかし、この時計をゲームに付けるとはおちゃめだね。



ONE POINT
力まかせに敵をなぎ倒せる爽快アクションゲーム。巨大ゾラスの首が落ちる瞬間は思わず絶句。

アメリカから上陸の爽快ゲームだ!!

ソードオブソダン

メガドライブ	アクション	カートリッジ
	セガ　10月11日発売　6000円	4メガ

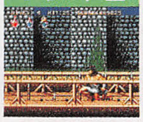
『ソードオブソダン』は、アメリカのジェネシスでヒットした横スクロールアクションゲームの移植版なのだ。ゲームの目的は、悪魔の支配者ゾラスを倒し南の王国を解放させることである。ラウンドは全部で7つ。各ラウンドには、ゾンビ、亡霊、凶悪集団、空飛ぶ野獣など手強い敵が、プレーヤーであるシャルダンとボルダンの行く手を阻むぞ。プレー中、敵を倒した後に出るポーションを取ると、体力回復、腕力増強、魔法攻撃、無敵など、いろいろなことができるようになるのだ。



魔術師ゾラスをブっ倒せ!!

ゲーム序盤はあまり強い敵は出てこないが、ラウンドによっては最後に中ボスが登場するところもあるぞ!!

ラウンド2



⬆肛門を突かれると痛いっス!!

ラウンド4



⬆ゾンビたちにはは突きあるのみ。

ラウンド7



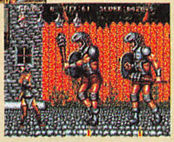
⬆溶岩に落ちると即死だぞ!!

男



⬅スピードは遅いが、攻撃力がある。

女



➡力はないが、す速さがあり初心者向け。

攻めて攻めて攻めまくれ。攻撃は最大の防禦だぞ!!

上段切り



✚と◯で

⬆空中の野獣や接近戦に有効で、攻撃力は一番だぞ。

中段突き



✚と◯で

⬆少し離れたところにいる敵に一番有効である。

中段切り



✚と◯で

⬆リーチが短いので、あまり使わないかもしれない。

下段突き



✚と◯で

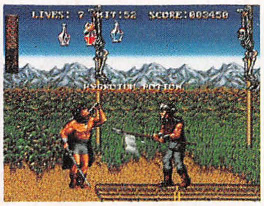
⬆攻撃力が一番弱いのであまりオススメできない。



今日も飲め飲め敵のサケ

敵のなかには倒されることによってポーションを落とすヤツがいる。ポーションは単独で飲んだり、混合して飲んだりすると、いろいろな薬を作ることができるのだ。詳しくは、下の一覧表を見るべし。

赤　⬅単独で飲むと攻撃力がアップするぞ。	青　⬅飲むと、少しだけ体力が回復するのだ。
透明　⬅単独効果はない混合専用のポーション。	黄　⬅画面上の敵1匹にダメージを与える。



⬅なんもかも忘れていっき……いっき……いっき……。

混合したときの効果一覧表

	透明	黄	赤＋黄	透明＋黄
赤	FREE LIFE 自分の命をひとつ増やすことができる。	FLAMING BRAND 自分の剣が炎をおび、攻撃力が上がる。	FLAMING BRAND 自分の剣が炎をおび、攻撃力が上がる。	NO EFFECT 飲んでも効果がないのだ。
青	SHIELD 一定時間無敵の状態になれる。	POISON 自分がダメージを受ける自殺行為の薬。	NO EFFECT 飲んでも効果がないのだ。	SUPER ZAPPER 画面上のすべての敵にダメージを与える。
黄	FLAMING BRAND 自分の剣が炎をおび、攻撃力が上がる。	NO EFFECT 飲んでも効果がないのだ。	NO EFFECT 飲んでも効果がないのだ。	FLAME BRAND 剣の攻撃力がチョットだけ上がる。

死ぬときは豪快だ

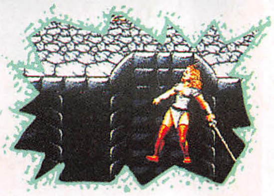
⬇うぉー。ひざまずけー!! 命ごいをしろー!!







➡キャー!! 一歩踏み外すと落とし穴に落ちてしまう場所もある。

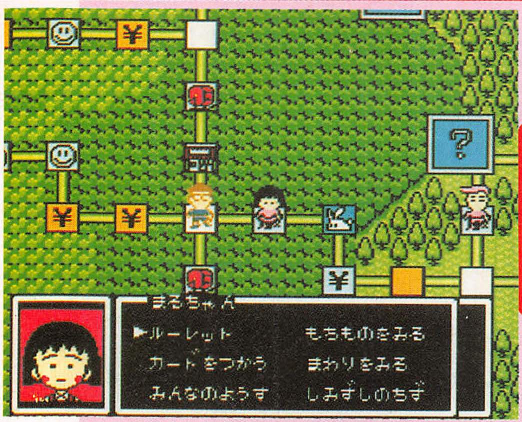




⬅グサッ!! 串ざしだあ。ジャンプで避ければこんなことには……。

➡昨日の敵は今日の友。たまにはいいことしてあげれば……!?





ONE POINT

4人までプレーできるボードゲームタイプのお買い物ゲームなのだ。いろいろ買っちゃおう。

だれが一番買い物上手かな

ちびまる子ちゃん
—うきうきショッピング—

FC ファミコン	ボードゲーム	カートリッジ
	ナムコ　10月4日発売　5800円	2メガ

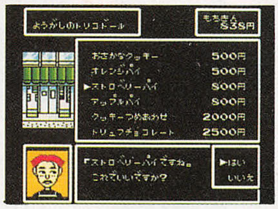
今や知らない人はいないほどの超人気アニメ『ちびまる子ちゃん』が、お買い物ゲームに登場。ゲームに参加するのは、まるちゃんのほか、たまちゃん、花輪君、まるお君といったおなじみの4人。ある日まるお君の提案で、社会見学もかねて買い物競争をすることになった。ボードゲームの要領でルーレットの出た目だけ進み、止まったマスの指示にしたがいながら目的地をめざす。目的地に一番のりするとたくさんおこづかいをもらえるから頑張ろう。決めた目的地を全部まわったら精算。

買って買って買いまくろう

まずは何人でプレーするかと何ヵ所の目的地をまわるか決めよう。入力が終わったらゲームスタート。途中のお店などで買い物をしていって、買った品物をうさぎ便で家に送るとニコニコポイントがもらえる。ゲームの勝敗はこのニコニコポイントで決まるのだ。だからいくらたくさん買い物をしても家に送らないと負けちゃうのだ。



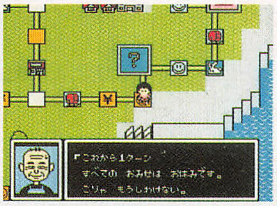
⬆人数が足りないときはCOMを選択しよう。目的地の数を入力してスタート。



⬅洋菓子屋さん。でもさかなクッキーって……。



⬅目的地のみやげ屋さん。一番のりだからお金持ち。



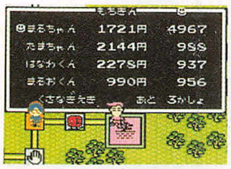
⬅たまにお店やうさぎ便が休みになるから注意。

だれが優勝かな？

決めた目的地をすべてまわって最後の目的地にゴールインしたらゲーム終了。町の人たちが、ボーナスとしてニコニコポイントをくれちゃったりするぞ。そしてニコニコポイントが一番多い人が勝ち。



⬅ゲームが終わるとボーナスがもらえる。



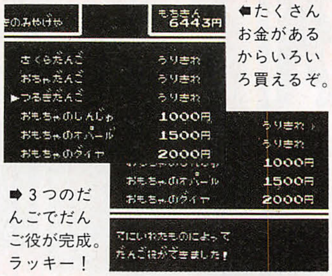
⬅"みんなの様子"というコマンドでたまにチェックしよう。



➡優勝者は先生から賞状がもらえるのだ。

役をねらえ

買った品物の組み合わせによって役ができるものもあるのだ。役ができると、家に送ったときにニコニコポイントがボーナスで加算されるからお得。でもどんな役があるかはわからない。ヒントのマスに止まるとちょっとだけヒントを教えてくれるからメモしよう。



⬅たくさんお金があるからいろいろ買えるぞ。

➡3つのだんごでだんご役が完成。ラッキー！

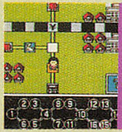
カードを使えば有利になるぞ

ただ単に目的地をめざしてルーレットを回しているだけじゃダメ。ときにはカードを使ってライバルの邪魔をしたりしながら有利にゲームを進めよう。カードは全部で10種類以上あるけど、ここではとくに効き目のあるとっておきのカードを紹介する。



⬅スタート地点で止まるとカードが買える。

自転車カード



⬅こんなにお得なルーレットが使える。

普通は1から6までのルーレットだが、このカードを使うとなんと1から16までのルーレットを使えるのだ。上手に止めないともったいないぞ。

宿題カード



⬅3回休み中のかわいそうなまるお君。

宿題を押しつけてしまうカード。宿題を頼まれた人は3回休みになっちゃうのだ。でも相手はスロットで決めるから思いどおりにならない⁉

はらいたカード

このカードはスロットで決めた相手を腹痛にさせてしまう。腹痛を起こした人は1マス歩くごとにニコニコマークが10ずつ減ってしまうという恐ろしいものだ。これを治すには、すっきりカードというカードを使わなければならない。

ピタリカード

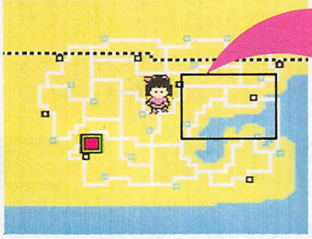


⬅このカードの使いかたがポイント。

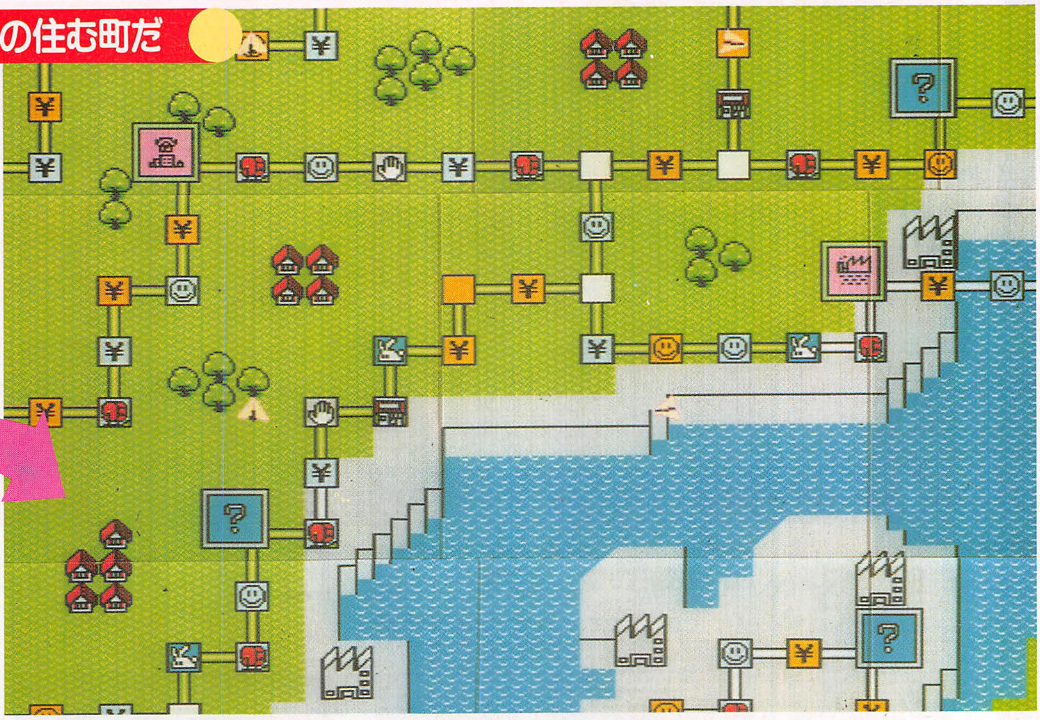
このカードは、ルーレットを回さずに1から3までの好きな数だけ進めるという便利なもの。あと少しで目的地、というときに役に立つぞ。

これがまるちゃんの住む町だ

買い物競争の舞台になるのはまるちゃんたちの住む清水市なのだ。清水市は観光名所などもあって、とてもいいところ。〝清水市の地図〟というコマンドを使うと全体のマップが見ることができる。赤く点滅しているところが目的地だ。迷子にならないように、地図で現在位置を確認しながら進もう。



⬆これがまるちゃんの住む清水市の全体図。囲んであるところを拡大してみると右のマップのようなマスがある。

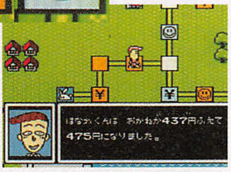


① お金

オレンジ色のマスがお金アップ、水色のマスがお金ダウン。これらのマスに止まったら金額の書いたスロットがまわるから、ここぞと思うところでストップしよう。



⬅お金アップのマスで小銭をかせごう。



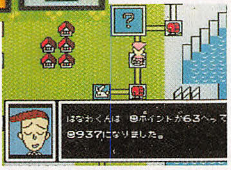
➡花輪君はお金が増えてとってもうれしそうだね。

② ニコニコマーク

お金のアップ＆ダウンのマスと同様に、ここに止まるとスロットで出た数によってニコニコポイントがもらえたりする。水色のマスではポイントを減らされてしまう。



⬅スロットしだいで100近くも増減する。



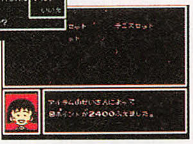
➡せっかくためたポイントが減ってしまった花輪君。

③ うさぎ便

買った品物は家に送らなくちゃポイントにならない。というわけでここに止まると持っている品物を家に送ってくれるのだ。持ち物がたまってきたらここに止まろう。



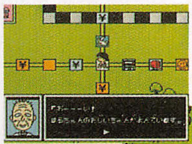
⬅役になりそうなものは送らないでとっておこう。



➡買った品物を家に届けてニコニコポイントをかせげ。

④ 交差点

交差点に止まるとたいていの場合だれかに出会うというイベントがある。おこづかいをくれることもあるけど、1回休みにされたりすることもあるのだ。



⬅おじいちゃんが現われたぞ。おこづかいをくれる？



➡これはラッキー。交差点にある風船に自転車カード。

⑤ ピーヒャラ

このマスに止まるとピーヒャラおじさんが現われて福引きをさせてくれるのだ。この福引きはカラくじなし、なにかしらのカードが当たるからお得だよ。



⬅ピーヒャラおじさんの登場。ただで福引きをやらせてくれるなんていいおじさんだよね。



➡役に立つカードが当たる。どうでもいいのもあるけど。

⑥ 目的地

決めた目的地に向かってみんなは進んでいく。最初に目的地に着いた人にはなんと5000円のおこづかいがもらえちゃうのだ。もちろん、ちょうど止まらないとだめ。



⬅まるちゃんが一番のり。まるちゃん、うれしそう。



➡花輪君のじいやにもらえるおこずかいで買い物だ。

⑦ ヒント

このマスに止まるとニコニコマークを増やすヒントを教えてくれる。たとえば「おだんご3つで役になるよ」といった具合。試しに買ってみるとおだんごが役が完成したぞ。



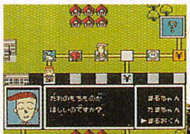
⬅ヒントを教えてくれるのはなぜか町の人じゃなくて猫。しっかりとメモをしよう。



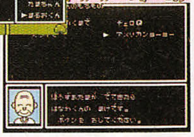
➡役のヒントのほかにもヒントを教えてくれる。

⑧ いけずう

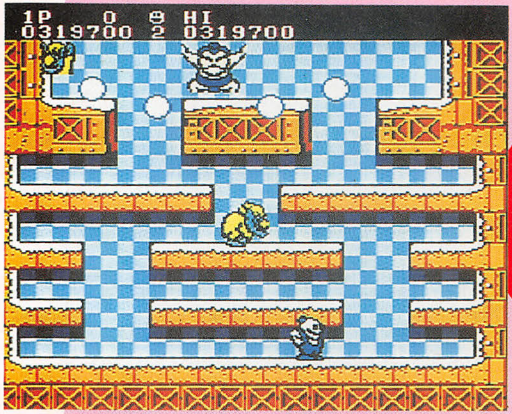
このマスに止まると、なんとライバルの持ち物を奪うことができるのだ。ただし坊主めくりの勝負に勝たないとだめ。坊主をひいてしまったら無効になってしまう。



⬅まずだれの持ち物をちょうだいするか決めて勝負。



➡坊主さえ引かなければ希望の品物がもらえるのだ。



ONE POINT

捕らわれの王女を助けるため雪玉ショットで突き進め！　テンポよく進む、シンプルなゲーム。

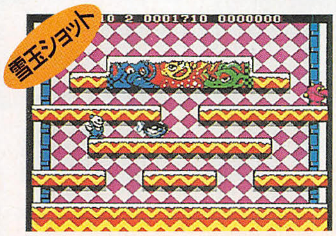
雪玉コロコロアクション
スノーブラザーズ

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	東亜プラン　11月発売　価格未定	2メガ

かわいらしい雪ダルマが主人公のアクションゲーム。敵キャラを雪玉にして蹴って消していくだけのシンプルなルール。誰でもスグにマスターできる簡単アクションが基本だけど、パズル的な要素もあって、なかなか奥深いぞ。ゲームモードは、マイペースで遊べるノーマルモードと、2、3、5分の制限時間内にクリアーをめざすタイムアタックモードのふたつ。ふたり同時プレーも可能で、みんなでワイワイやって楽しい1本。ひねりを加えたジャンプなど、コミカルな雪ダルマの動きも楽しい。

基本操作はとってもシンプル

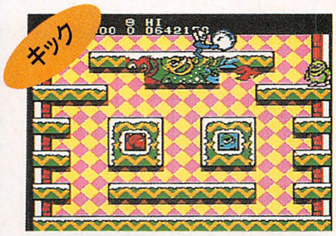
魔王にさらわれたお姫様を助け出す、という定番のストーリーだが、主人公はまるで緊張感のないニコニコ顔の雪ダルマ。呪いのせいでなったとはいえ、大丈夫か？と言われそう。しかしその攻撃は相手を氷漬けにしてけり倒すという恐ろしいものなのだ。



⬆Bボタンで雪玉を発射。数回敵に当てれば、雪玉に閉じ込めることができる。



⬆Aボタンでクルリンとみごとなジャンプをみせてくれる。上へ行こう。



⬆雪玉にした敵はす速くキック。早くけってしまわないと元にもどってしまう。

応用すればこんなワザも

雪玉でけちらせ



⬅まず画面の上のほうで雪玉を作っておく。



⬅敵をまとめて倒せば、アイテムが出現する。

雪玉でハイジャンプ



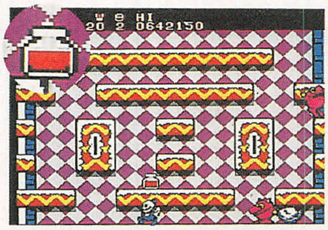
⬅普通のジャンプでは届かない高い場所もある。



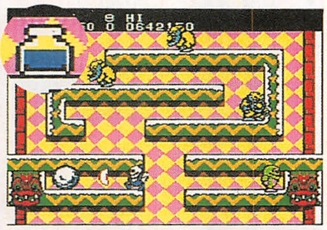
⬅雪玉を足場にしてとべば、ほらこのとおり。

アイテム取り放題

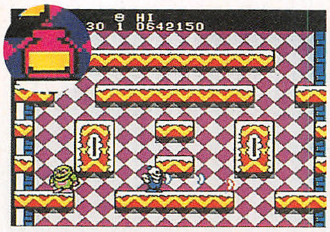
◆薬ビンでパワーアップ



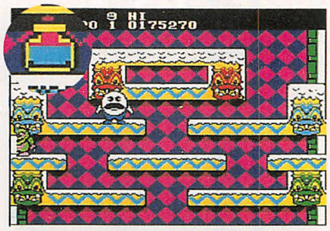
⬆赤ビンを取ると足が速くなる。避けられなかった敵からも楽に逃げられるぞ。



⬆青ビンを取ると雪玉の威力が上がる。あっという間に敵を雪玉にできるのだ。



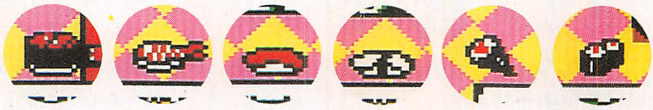
⬆黄ビンを取ると雪玉の飛距離が伸びて、離れたところから敵を狙い撃ちできる。



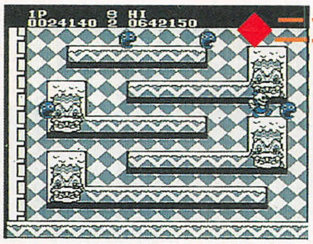
⬆緑ビンを取るとブワッとふくらんで一定時間無敵状態に。怖いものなし！

◆OH スシ！

⬇倒した敵が寿司を置いていくことがある。これはボーナス得点。敵ながら気前のいい連中だぜ。種類によって得点がちがうのはやはり値段の差かな。



◆ニコニコマークで1UP！





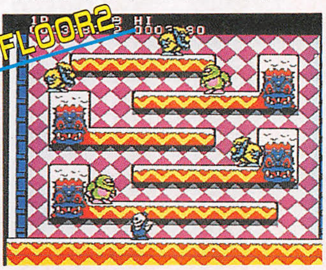
⬅突然画面が灰色になって、隠れボーナステージに突入するぞ。

フロアア紹介、上にまいります

このゲームはスクロールなしの1画面構成。画面中の敵をすべてやっつけるとプレーヤーが次のフロアにジャンプして進む。各フロアのグラフィックは、けっこうアートしていて、ゆかいな動物が描かれていたり、ブキミでちょっとコワい絵が描かれていたりさまざまだ。もちろんマップ構成で攻略方法も考えていかないとね。



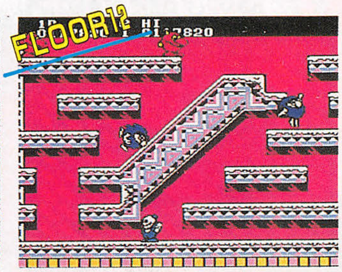
⬆まだまだ序の口。敵も弱いから、まとめて倒して、アイテムをかせごう。



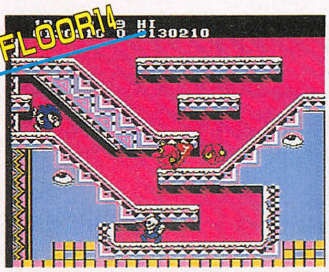
⬆ガチャピンによく似たボッチャンが登場。鬼がわらのような壁画がすてきだ。



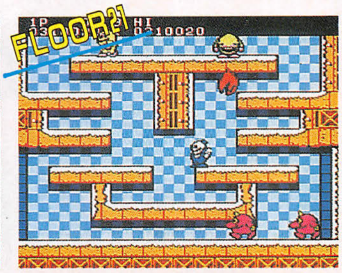
⬆インカの太陽みたいな壁画がまぶしい。ボスに備えてアイテムがほしいところだ。



⬆強敵コマタロウ登場。竜巻に変化するとやっかいなので、早めに退治するべし。



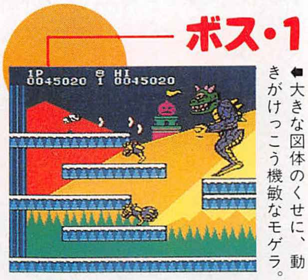
⬆滑り台のような坂道をチッチが転がってくる。背景にある目が不気味である。



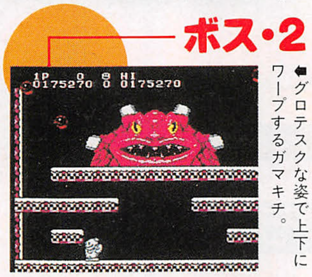
⬆ボッチャン再登場。今度は下にも火をはく。なんかゲロをはいて……!!

お約束、ボスキャラ登場

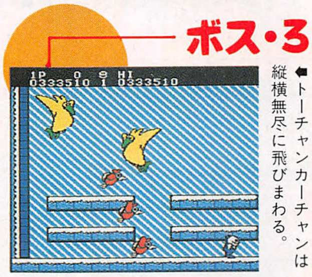
10フロアごとにボスが登場。いずれも個性豊かなキャラクターばかりだ。大きなからだで画面せましとプレーヤーに迫ってくる。攻略方法は基本的に同じで、ボスが次々にザコキャラを放ってくるので、これをかたっぱしから雪玉にしてバンバンとぶつけていけばいい。



⬆大きな図体のくせに、動きがけっこう機敏なモゲラ。



⬆グロテスクな姿で上下にワープするガマキチ。



⬆トーチャンカーチャンは縦横無尽に飛びまわる。

スロットに挑戦!

ボスキャラを倒すと、ボーナススロットを楽しむことができるで。ＳＮＯＷの文字を集めると１ＵＰするのだ。出目にはアルファベットのほかにハズレの×マークもあるからタイミングを見はからってストップしよう。



時間制限1本勝負 タイムアタックモード

制限時間を決めてその時間内に面クリアーをしていくのがこのモード。すぐにでもお姫様に会いたい気持ちはわかるが、そのまえには数々の難関が待ち受けている。時間との戦いになるが、あせりは禁物。



⬆お姫様のところにはハイジャンプでしか行けない。

ユニークな敵キャラ。でも侮れない



⬆動きはノロいが坂道を転がってくる。



⬆ハイジャンプで下からも攻撃してくる。



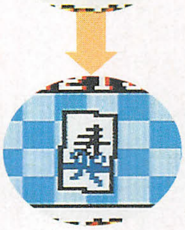
⬆フラフラと画面中を飛びまわっている。



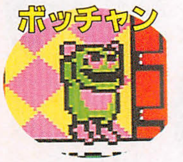


⬆竜巻にも変身しておそってくる強敵。





⬆退治するとご祝儀がもらえるのだ。



⬆火をはいてきて、油断するとやられちゃう。



⬆ボードロの兄弟。同じ動きだが火もはくぞ。



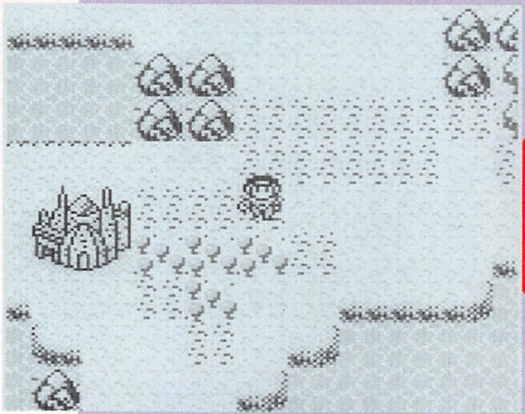
⬆いわゆる無敵キャラ。ノンビリしてると登場。

2プレーモードでサクサク進もう

雪ダルマ兄弟のタイトルどおり、ふたり同時プレーも可能。ひとりでは難しいフロアでも、ふたりで協力してやれば、それほどクリアーは難しくない。チームワーク第一で、がんばって戦おう。



⬆ふたりで力を合わせて敵にいどんでいけば楽勝楽勝。



ONE POINT

合成音声を使ってモンスターの断末魔の叫びを入れているなど新しい工夫がなされているぞ。

世界の平和を守るのだ

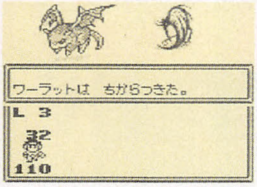
ザードの伝説

世界を混乱と恐怖におとしいれている魔物を倒すために、冒険の旅をする王子が主人公のRPG。王子が旅をするのは、4つの大陸と5つの島というとても広い世界なのだ。各地の町や村などで仲間が加わったりして王子を助けてくれる。注目は戦闘シーン。入力するコマンドは、文字ではなくグラフィックで表示され、そのままカーソルになっていて現在何を選択しているかがひと目でわかるのだ。また、パーティー全員が画面に表示されて誰がダメージを受けたとかの情報も確認できるぞ。

GB ゲームボーイ	RPG	バックアップカートリッジ
	ビック東海　10月18日発売　3980円[込]	1メガ

★戦闘コマンドはグラフィックで★

戦闘での入力コマンドはすべてグラフィックで表示されている。攻撃やアイテム使用はまずこのコマンドを選んでから、誰に攻撃(使用)するか決めよう。カーソルもグラフィックになっているぞ。



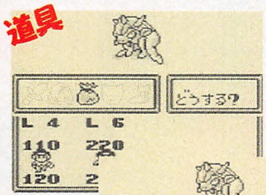
⬅モンスターを倒すとギャーとかワーとか叫びながら消える。

戦う

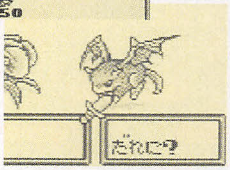


⬅攻撃は、剣のグラフィックを選んだ後に……。

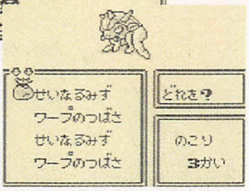
道具



⬅道具を使ってみよう。袋のグラフィックを選ぶと。



➡誰に攻撃するかを決定。カーソルも剣になっている。



➡現在の持ち物と数が表示される。聖なる水は回復薬。

★仲間が増えていくぞ★

王子はひとりで旅立つが、途中で仲間が増えるのだ。仲間には勇者などがいて、とても頼りになるやつらばかりだぞ。プレーヤーキャラのほかにイベント時に参加するノンプレーヤーキャラもいる。



⬅悪さをしたデルロウを許して仲間にしよう。

STORY

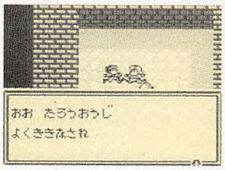


⬆兄を捜し出すことを命ぜられる。

この世界は1000年ごとに混乱に陥ったが、そのたびに勇者が現われ世界を救ってきた。前回の混乱から1000年が過ぎ、世界はまた険悪なものになっていった。そんなある日キーグの王子は父である王に呼び出され、原因を調べるように命ぜられた。どうやら世界の混乱は兄のグドルフが関係しているらしい。城の占い師は勇者が復活するだろうと予言した。

★お城のなかもチェックしよう★

父である王に話しかけると旅の支度のためのお金をもらえる。そして3階のおばあさんの話を聞いて行くように言われる。おばあさんに会って話を聞いておこう。さらに、お城のなかをよくチェックしてから出発しよう。どこかに旅に必要な宝物があるぞ。



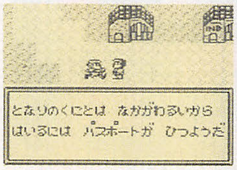
⬅占い師のおばあさんによると勇者が復活して王子の味方になってくれるらしい。



⬅お城のなかには宝箱がある。調べてみると聖なる水が。もらっておこう。

★城下町で情報入手★

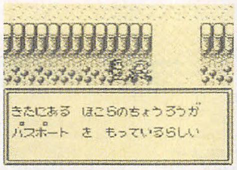
お城を出てまっすぐ歩くと城下町になっている。とりあえずここで必要な防具や道具を揃えておこう。それから情報収集も忘れずに。パスポートが必要らしいぞ。



⬅とりあえずパスポートが必要らしいな。どこにあるのかな。探しに行こう。



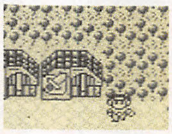
⬅傷ついたらすぐに宿屋で回復しよう。RPGの鉄則だよね。



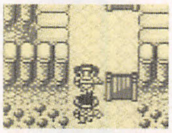
⬅おっとこれは有力な情報を入手したぞ。さっそく準備を整えて北へ出発だ。

★冒険の旅へ出発!!★

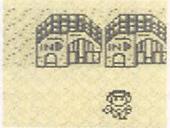
さあ、いよいよ旅に出発だ。町の外には魔物がウロウロしているぞ。最初のうちは傷ついたらすぐに回復するのを忘れないようにしよう。ちなみにセーブは宿屋でしかできないからこまめに町にもどってセーブしよう。



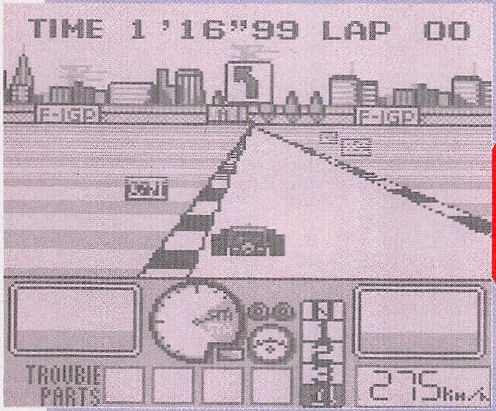
⬅行く先々の町で強力な武器に買い替えよう。



⬆パスポートを持ってないと門番がとおしてくれない。



⬅宿屋が並んでいる。なんかあやしいぞ。



ONE POINT
ファミコン版で人気のレーシングゲームがゲームボーイに登場。バックミラーも搭載している。

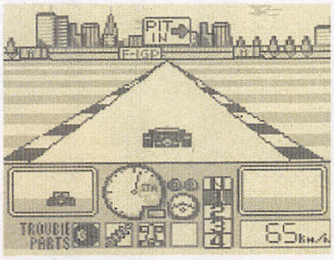
F1チャンピオンをめざせ
中嶋悟F1ヒーローGB

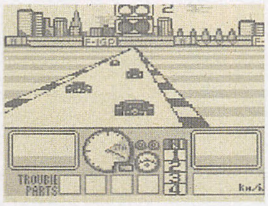
ゲームボーイ GB	アクション	カートリッジ
	バリエ　10月下旬発売　3500円[込]	1メガ

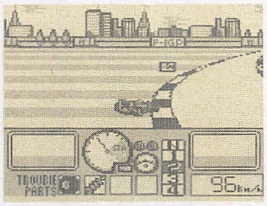
今期限りの引退が決まってしまった中嶋悟監修のF1レーシングゲーム。世界各地に実在する全16コースがリアルに再現されているぞ。また、マシン選びやマシンのセッティングなども細かくできるので、まるでレーシングチームの一員になったかのように楽しめるのだ。ゲームモードには、ウォーミングアップとグランプリのふたつがある。グランプリモードではパスワードを使ってのコンティニューもできる。4人用アダプターを使っての対戦プレーも可能で白熱したレースが楽しめる。

ドライビングテクニックをみがこう

マニュアル車はAとBボタンを両方押しながら✚ボタンの上下でギヤチェンジする。慣れないと苦労するから練習しておこう。もちろん操作の楽なオートマチック車もある。時速300キロ以上で走っているときは気分爽快だけど、カーブでは十分にスピードを落とさないと曲がりきれないから注意。

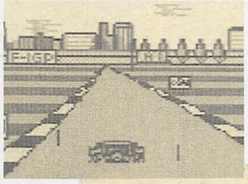

⬆左後方からクルマが接近してきたぞ。ぶつからないように注意しながら走ろう。

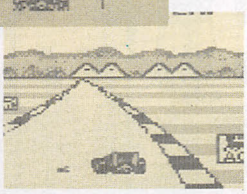

⬅スタート直後はクルマがひしめきあうので注意。

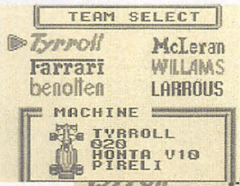

⬅勢い余ってコースアウト。カーブは減速しよう。

まずはコースとチームを選ぼう

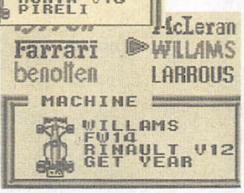
サーキットはどれも本物をリアルに再現したものばかりで、しかも路面のコンディションをドライ、レイン、ウェットの3つから選べるのだ。コースを選んだら次はチーム選び。チームごとにちゃんとマシンが違う。実在するチームをパロッたネーミングは笑えるぞ。


⬅わかりにくいかもしれないけど雨が降っているのだ。


➡サーキットによって背景もちゃんと違うぞ。



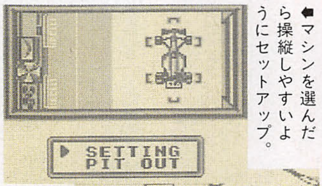
⬅6つのチームから選べる。どのチームもナンか変？



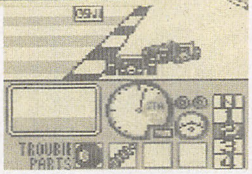
➡タイヤがゲットイヤーになっているのが笑える。

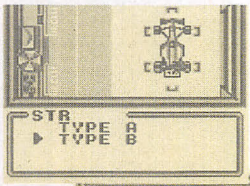
マシンを細かくセッティング

自分の乗るマシンをセットアップしてベストの状態でレースに出場しよう。雨が降っているときはレインタイヤといった具合にね。マシンのセッティングがレースの勝敗をにぎるカギだぞ。

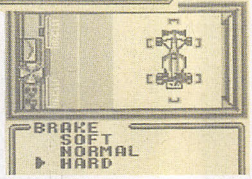


⬅マシンを選んだら操縦しやすいようにセットアップ。


➡あまり無理な走りをしていると部品がトラブルぞ。

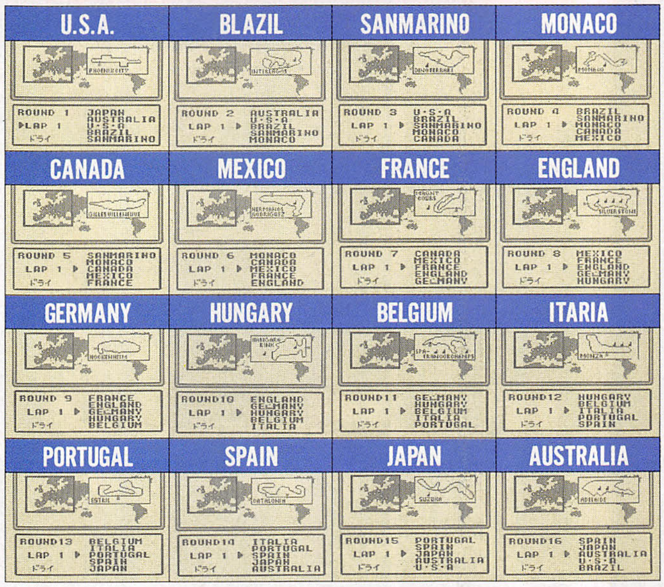


⬅ステアリングは2タイプ。Bタイプがノーマル仕様。



➡最初のうちはブレーキをかためにしたほうがいい。

全部で16サーキット

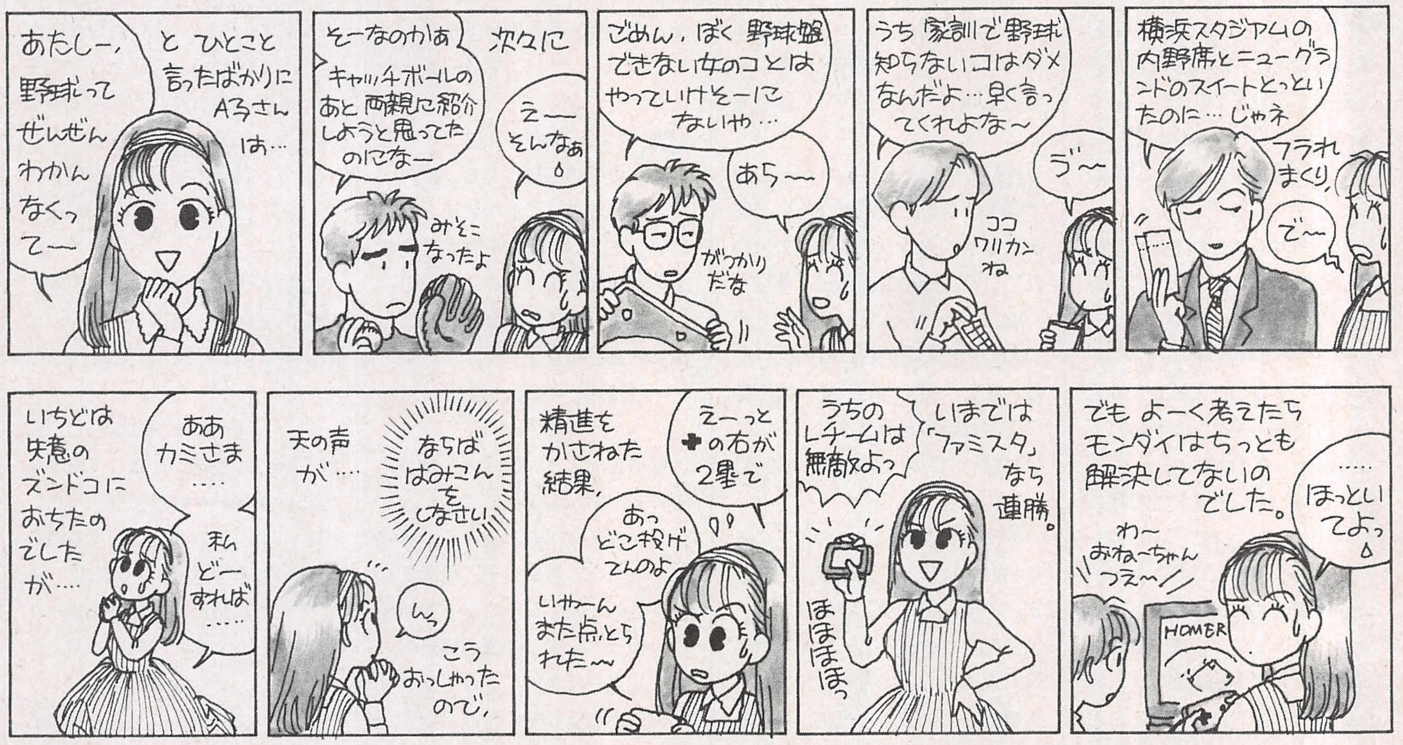



HUMAN CREATIVE GROUP
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
☎0422(20)1521(代)
■ヒューマンテレホン通信
☎0422(20)0144
(毎月1日/15日に内容が変わります)
■ゲームに関するお問い合わせ
☎0422(20)3725
(月～金曜の午後2～6時)
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
3D
強烈なシュートを決めろ!
12月発売予定!
予定価格 7,700円(税別)
スーパーファミコン・ソフト
スーパーフォーメーションサッカー
スーパーファミコンに、待望のリアル・サッカーゲームが登場する。3D画面が、試合の興奮をそのまま再現。
8種類のフォーメーションに加えて、全16ヵ国の選手1人1人の個性も細かくきめられ、バナナシュートやオーバーヘッドキックなど、
まさにリアルそのもの。もちろん、2人同時プレイOK! さあ、目指すはハットトリック。キックオフの瞬間から、君はスーパースターになる。
■スーパーファミコン・ソフト【スーパーファイヤープロレスリング(8M)】11月下旬発売予定! 予定価格8,500円(税別)

よもやま歳時記 VOL.9

今週のテーマ **プロ野球**

●イラスト　水玉螢之丞
●文　杉元伶一



少し早い気もしますが、秋風が吹いて、プロ野球も終盤に入り、今回は'91年度ペナントレースを振り返ってみたいと思います。

まずはパ・リーグ。

西武と近鉄が首位争いをしています。現時点で優勝の行方はまったく解りません。

続いて、セ・リーグ。

皆さんご存じのように、今季は阪神タイガースが爆発的な強さを発揮しました。4月の開幕以来、一度も首位を明け渡すことなく、優勝を確定づけています。

阪神快進撃の最大の原因を挙げるとすれば、やはり新々ダイナマイト打線と名付けられた打撃陣になるでしょう。チーム打率を4割にのせ、先日の巨人戦ではバックスクリーン9連発の奇跡を起こしました。9番の葛西にも場外弾を打たれ、中村投手コーチは現在も入院中です。とりわけ、岡田、オマリー、八木のクリーンアップの破壊力は凄まじく、他球団の投手をことごとく粉砕してきました。

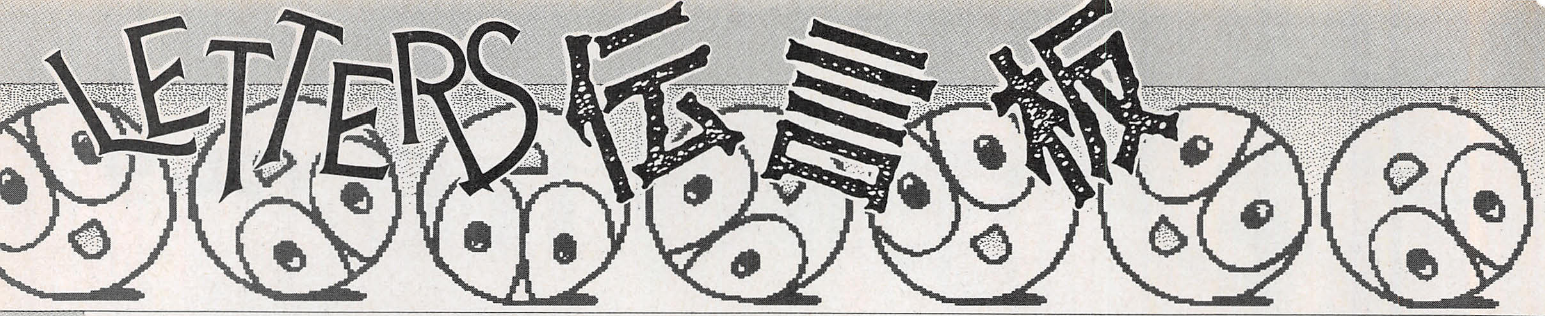
入団12年めでようやく自分が長打向きのバッターじゃないと気がついた岡田はコンパクトにバットを振りだし、5割の高打率を上げています。顔がロバート・レッドフォードに似ていることだけが評判だったオマリー選手は、その外人俳優が日本で人気がなくなっていることを知ると、慌ててホームランを打ちだしました。同僚の八木選手と60本台の熾烈な本塁打王争いを展開していましたが、不幸にしてオマリー選手は先日の中日戦で乱闘に巻きこまれ、凶暴な岩本コーチの暴行を受けて負傷してしまいました。

オマリーが治療のために帰国し、阪神の前途には暗雲がかかりましたが、これを救ったのが、フィルダーとバースの、外人ＯＢでした。古巣の危機を放っておけないと、フィルダーは大リーグ二冠王の座を投げ出し、オクラホマの牧場で牛のクソにまみれていたバースと甲子園に駆けつけ、連日ホームランをかっとばしています。

一方、投手陣も奮起しました。

仲田投手は、ホームベースの上をボールが通るとストライクだということをプロ入り7年めで初めて知り、好投を続けています。現時点で38勝を上げ、新人王当確の湯舟投手の37勝を抑えて、ハーラー・トップです。チーム防御率は眼鏡が必要な0.06。

2位広島に30差をつけ、最下位の巨人には開幕以来20連勝、現時点でマジックナンバーはひとケタを切っています。阪神の優勝は間違いありませんが、こんなことを書いていると、とても空しいというのが正直なところです。



最近、少女小説とかいうもんが妙におもしろい。何がおもしろいって、中学生のくせに高校生の女の子を手玉に取るキザなヤツが出てきたり、登場人物が全員とびきりの美形だったりするのだ。も一大笑い。

ぼくの家に、「ちびっ子カッパ度テスト」という謎の広告が送られてきた。同封しましたので、みんなでしてください。ぼくのカッパ度は70パーセントでした。
（大阪府　もんた　14歳）

というわけで送られてきた問題の品は、ガソリンスタンドの広告の裏にのっている、イエスノー式のフローチャートゲームだった。で、さっそくみんなで試してみたはいいのだが、桃栗、毛利名人、そしてなんとあのカッパへーじまでもが70パーセントという結果に終わってしまった。だって、「きゅうりドロボーをしたことがある」という質問に「はい」なんて答えるヤツはいないでしょ。要するに、フツーの人がフツーにやれば、みんな70パーセントになるってことだね。ただ、往年の伝言板担当者、編集者Kだけはなぜか30パーセントで、「ふふふ、日頃の行ないがいいからなあ」なんてわけのわからないことを言って、ふんぞりかえっていたことをつけ加えておこう。
自分も70パーセントだった編集者

ぼくはやたらとしゃべるのがうまい。友だちからも「おまえしゃべるのうまいな」と言われている。そんなある日、弟に、「おにいちゃん、しゃべるのうまいんだから高田純次になれば」と言われた。果たしてぼくは高田純次になれるのだろうか。
（長野県　ウルトラマンX　11歳）

高田純次かあ。オレの友人のK子(仮名)は昔、『元気が出るテレビ』を観に行って、高田純次に、「あんたなにはんてんなんか着て来てんの」なんて言われて、エラく憤慨してたぞ。自慢のコートをはんてんなんて言われた日にゃ、腹も立つわなあ。でももしホントにあんなのになっちゃったら、絶対彼女なんてできないぞ。オレはそう思うぞ。偏見だけどな。
失礼な編集者

うちのばあちゃんは、どんな食べ物に対しても、絶対にしょう油をかけて食べます。それにいつも、「しょう油をかけて食べるのが一番うまい」と、口癖のように言ってます。編集部にはこんな人いませんか？
（長崎県　新えい隊長　15歳）

なによなによ。悪かったわねえ。そーよ、あたしは何にでもしょう油をかけて食べるわよっ！　看護婦やってたときだって、患者さんの夕食のエビフライにしょう油をかけようとして、同僚の亜希ちゃんに、「きーてきーて、こいつフライにしょう油なんかかけて食うんだよー!!」なんて大声で言われて、患者さんに笑われたわよ。いーじゃないのさっ！　日本人にはしょう油が一番だって、山岡史郎だって言ってるじゃないのよっ！
根っから日本人の本田やよい

僕のおじさんは外科医です。が、昔は桜田淳子の目を治すといって眼科医を夢みたそうです。もちろんレコードは全部持っているし、ファンクラブの会員証もあります。
（千葉県　金子俊晃　14歳）

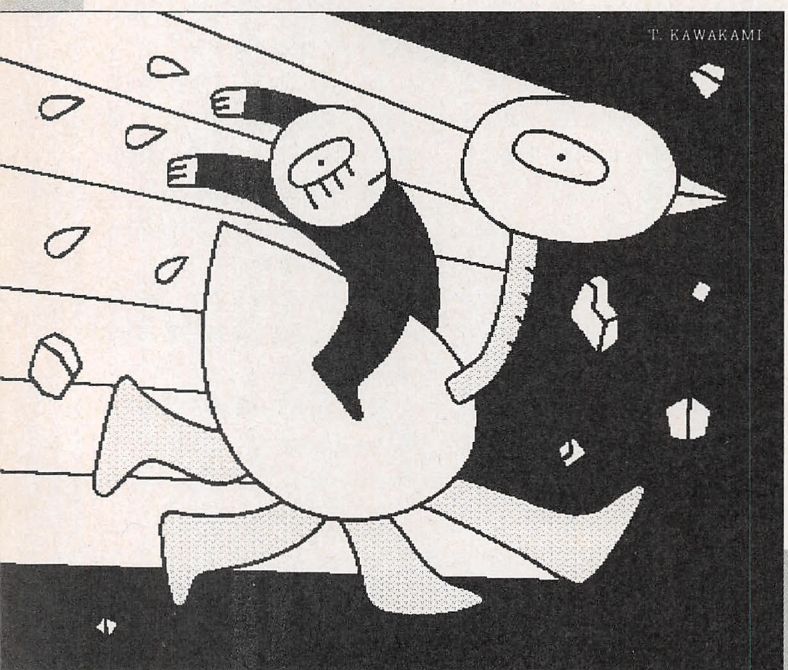
すげーなあ。一生を桜田淳子に捧げてしまったわけか。眼科医になろうと思わなかったら、外科医にだってなってなかったかもしれないしね。でも、山口百恵さんだって目が悪かったはずだけどなあ。どうして百恵さんじゃなくて桜田淳子なんだろう。謎だなあー。
個人の好みに口をはさむ大きなお世話の編集者

はがきも買えない状況です。助けて～っ!!
（福島県　ミッシェル・ランバート）

といって、コイツはなんと『新訂・新しい数学』と書いてある紙をはがき代わりにして送ってきた。お前なあ、いっくらなんでも教科書切り取って送ってくんなよ。あんまりおかしいんで載せちまったけど、もう二度とこの手は使えないからな。いいな。
文部省にバレるのが怖い編集者

8月9日号の編集者さん。授業中「腹が痛い！」といってトイレに行くと見せかけて、職員便所にラップをはりました。全校集会で、校長先生が、「この前、職員便所にラップがはってあり、〇〇先生がひどく怒っていました」とおっしゃって、びくっとしたが、バレずにすみました。命がけでイタズラしたんだからガバスちょーだい!!
（新潟県　イタズラ少年　13歳）

「え、なになにこのはがき。あー、そういえばそんなコト言ったような気もするなあ。すっかり忘れてた。なに、ホントに試した読者が



いたの？　ひょえー。まさかホントにやるとはなあ。バッカじゃないの？　あ、ウソウソ。ここんとこ書かないでね。いいよ、ガバスくらいいっくらでもあげちゃって」

無責任な編集者の言葉を
忠実に再現する編集者

先日、顔を洗っていたら父が来て「男のくせに顔なんか洗うな」と言われました。男とはこういうものでしょうか。ウヒャー。

（神奈川県　稲垣徹　16歳）

偉いっ！　それでこそ日本男児である。最近は男の朝シャンだの、ブローだの脱毛だのが流行っているが、真の男は一日二日顔を洗わないくらいへでもない。外見がどうあれ、中身がしっかりしてりゃ、女なんてついてくるもんだ。

「ねえ、あたし吉田栄作みたいな髪型好きだなー」

はいはい吉田栄作ね。さっそく美容院行かなくっちゃ。いそいそ。

説得力もなにも
あったもんじゃない編集者

某中学の怪談話に、すっぱだかの下半身だけの男がトイレに立って用を足しているという話があります。僕は別の意味で気味悪いです。どうですか？

（大分県　焼肉ヒカリ　16歳）

でー。そりゃ気味悪いわ。でもなんで下半身だけなの？　上半身は成仏できたってことかなあ。下半身だけこの世に未練があったってことは……やっぱアレかなあ。そーだ、きっとアレでしょ。そーだ、そーに違いない。うんうん。

ヒワイな想像をする編集者

僕は水前寺清子の『365歩のマーチ』が好きです。なぜなら1日1歩、3日で3歩、3歩進んだらさらに2歩さがらなくては幸せを得ることができないからです。僕はこの言葉を人生の教訓として生きていこうと思います。

（宮城県　無脳　14歳）

それではここで問題です。500メートルの道のりを、歩幅が50センチの男が、1日に1歩ずつ歩くとします。3歩進んだところで2歩さがりながら歩いていくとする。つまり5日間でやっと1歩進めるわけですね。この調子で歩いていって、ゴールに着くにはいったい何日かかるでしょう。

昔『ＩＱエンジン』が
好きだった編集者

この前、高校野球秋田大会を見ていたら、実況の人がブラスバンドの演奏を聞いて、「このノリのいい曲はサザエさんでしょうか」と言っていたが、テレビから聞こえてきたのは明らかに『笑点』のテーマだった。

（秋田県　新ねけすけ　17歳）

バッカなアナウンサーだなあ。あの「チャッチャカスチャラカ、チャッチャ」と「おっさっかっなくっわっえったドッラッネッコ」のフレーズを間違えるか、フツー。あ、よく見たらこれ新ねけすけのはがきじゃないの。ひっさしぶりじゃん。漢字テストってペンネームはもうやめたのか？　ん？

常連に対してなれなれしい
イヤな感じの編集者

先日、夜中に台所に行ったら、首なしの白いゴキブリがのそのそ歩いていた。あんまり気味悪いので、後ろに回り込み（そいつは首がないためか、気づくようすがまるでなかった）、叩きつぶしてしまった。今思うことは、何かもったいなかったかな、ということと、首はどこに落ちているのだろうということだ。

（東京都　三国太郎太　14歳）

どっひぇー!!　こりゃマジで怖いわ。現代の怪談と言ってもいいんじゃない？　あ、そうだ。なんも怖いもんはなさそーな顔してるけど、実は編集部一ゴキブリが嫌いな桃栗たき子に、このはがきを見せてみよう。ちょっと桃栗ー。

「なによ、今忙しいんだからジャマしないで。え、なに？　白い首なしゴッキー？　ばかねえ、私はそんなのより普通のテラテラ黒光りしたゴッキーのほうがよっぽどコワイわ。そんなもんで私を騙すなんて3秒ほど早いわプンプン」

あ、そう。というわけなんで、もしそのゴキの首を発見したら、標本にでもして送ってきてよ。けど、下手にファミ通なんかに送るより、学会にでも送ったほうがいいかもね。

自分もゴキは嫌いな編集者

おいらが小学校のころよりも前にあって、今の小学生も歌っている、「いーけないんだぁ いけないんだぁ、先生にいっちゃぁおう」って歌は、誰が考えたんだろう？　編集部の人がちっちゃいときも歌ったでしょ？

（埼玉県　島沢祐一）

へー。関東ではそういうフレーズなんだ。俺が住んでた長崎では、「知ーらんたい知ーらんたい、先生に言うてやろ」って歌詞だったんだよね。知らんたいってのは「知らないよ」のこと。でも曲はたぶん同じだと思うよ。意味もほぼ同じだしね。こういう歌って、どこでどうやって生まれるんだろう。教科書に載ってるわけでもなんでもないのにね。しかも全国で歌われてるし。不思議だなあ。

たびたび登場の長崎出身の編集者



SF小説ならともかく、学園物で「絶対こんなことありっこねーよ」ってことが平気で書かれてると、もうおっかしくってしょーがない。女の子はそーいうのが好きなのかね。

おたよりの内容はなんでもオーケー。伝言板係まで、なるべくはがきで送ってくれ。採用者には1000ガバスを進呈するぞ。

ファミ通町内会

今週も超投稿徒たちのパワー爆烈!!! 強烈無比なはがきの嵐!!!! ガバスの行方は!!!!!(ジャンプ風)

ハッケヨイお習字 Hack Yeah! Oh! Shuji

金のカメ賞

1730ガバス

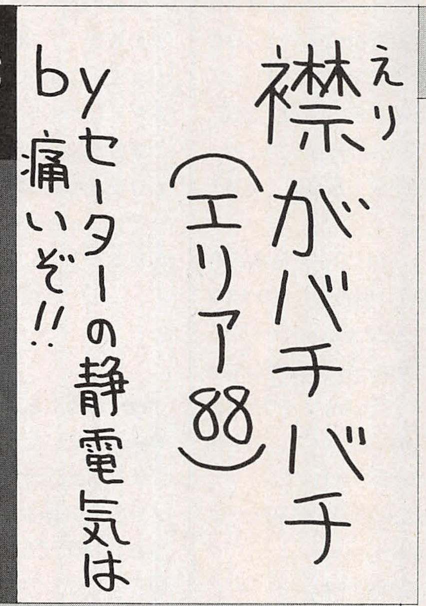


愛知県 **ドラ持ち**

イラスト、とくに目がイカス。でも、コカインはマズイぜ。クレバーな奴はバナナの皮の裏側にある繊維でトリップするのさ。あとパセリなんかも。

銀のカメ賞

1650ガバス



埼玉県 **べるの命**

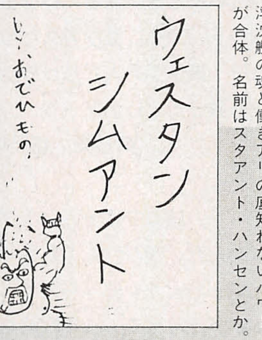
静電気といえば金属製のてすりね。アレもけっこうバチバチくる。でも、なんか得した気分になっちゃうのはオレだけか? そうかいそうかい。

各666ガバス 平幕の人々



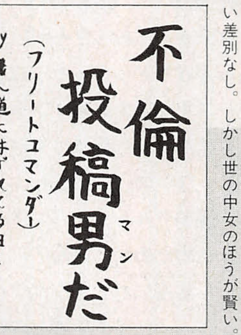
岩手県 ミジカイマリコ

ゲストの吉田バーサクさんに清水の舞台から飛び降りるつもりで一万点! なんてな。



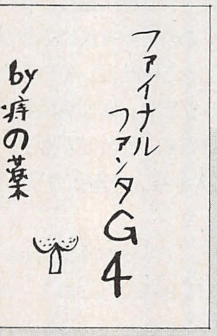
愛知県 おでひもの

浮沈艦の魂と働きアリの底知れないパワーが合体。名前はスタアント・ハンセンとか。



大分県 JO太郎

ヨイヨイ。不倫をしようと投稿にはいっさい差別なし。しかし世の中女のほうが賢い。



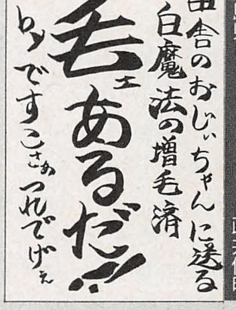
埼玉県 コンマの反対

最後の最後でコケルあたり、ウエスト風味のテクを感じる。健康には気を付けよう。



愛知県 ジャック

まあなんだ、資本主義社会ではそれぞれの会社に独自の販売戦略があるワケなのよ。



広島県 政井信明

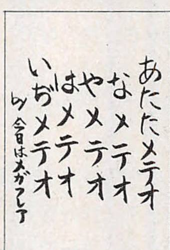
おじいちゃんの毛生えるといいね。もう、ぼおぼおに。ぼおぼお、ぼ……(しつこい)。



兵庫県 スーパーサイヤ人

こんだけ描くのは大変だ。下の段の右から2番目で集中力が途切れているカンジ。

今週の愛の五段活用



千葉県 Hなひろひめ

今日はメガフレアか。若いシトはいいやね。そんときゃやっぱバトルスピードは9なワケ?

各1100ガバス 読者の4コマ

大阪府

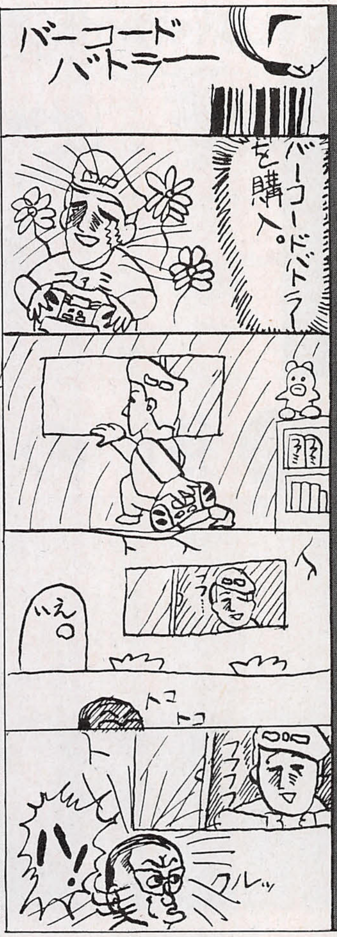


鈴木明秋博

もし荒井先生がオトしたら、コレ使ってください。なんて言ったら怒る？

●選評　宿題を忘れたときは、バトルスピードを9にして朝の自習時間に勝負だ。

青森県



ジェームス小野田

ロマンスグレーってあるけど、ロマンスハゲってあるのだろうか？

●選評　これを入手したら、一度は試したくなるはず。わかるぜその気持ち。

各460ガバス 天狗の軍手

ライト級	東京都　キンタロウ
つまんねえ年末	
ミドル級	神奈川県　郷原達也
金のカメ賞、ちょっと「うおお!!」。 凹凸調書メカのん気	
ヘビー級	神奈川県　クッシー36
ついこの前のこと。夜は眠らなーい。 根はいい奴なんだ。 テレカは夜でも妻を待つ。 モデルよ別れて。 旦那、艶いいわね。 いーな、ラムネ割るよ。床の絵、魔のコイツ。	

各430ガバス 今週の大予言

紀子さまー男　森田健作ー女
郁弥ー男　真田広之ー男　時任ー女

愛知県　伊藤寿恵

1997年、
医学技術の進歩により、
正露丸が無臭になる。

茨城県　篠崎一裕

1230ガバス イキな写真

大阪府

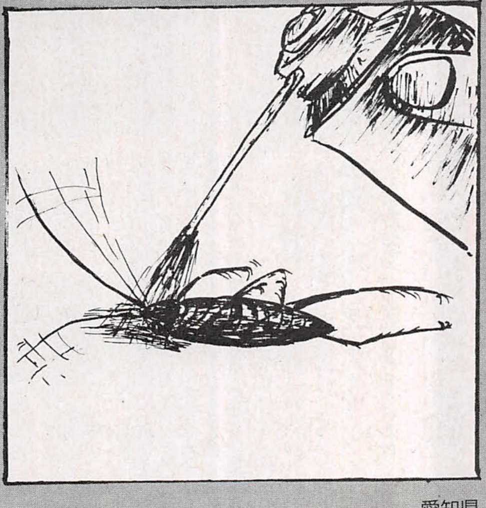


上野匡邦

みんな○の中に注目してくれ。

●選評　女の子の視線が熱い。ズバリふたりは恋仲とみた。

640ガバス 愛ある一コマ



「溺死」

愛知県

ohoh！

各444ガバス 単発イラスト道場



千葉県 アポロン細谷



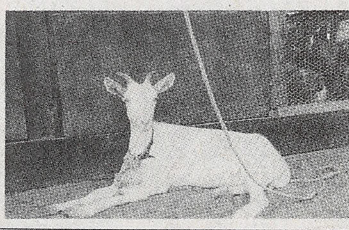
静岡県 森剛史



静岡県 ちょえい

各555ガバス 私も町のレポーター

千葉県 いなかはいなか



●ヤギ貸します
草取りのお手伝い、ヤギ貸します。庭の雑草もヤギにとっては大好物、ウ「メェー」。
問＝[redacted]まで

●選評 でもヤギって臭いよ。

広島県 坂本和規



●選評 商品名はサンダーインセクトキラーでできまり。

岡山県 レポートの鬼



●選評 やった！ 早くも新機種登場。野菜のつぎは、魚シリーズか？

広島県 ザックリ



ザックリさん

「心と心の触れ合いの窓口が一挙に広がったような気持ちです」。マレーシアからの留学生、広島大経済学部四年アハマド・ザックリさん(三)＝広島市中区江

●選評 アタマヲ・ザックリ、ヒザヲ・ザックリ、コバン・ザックリなどの兄弟がいれば、なお愉快だな。

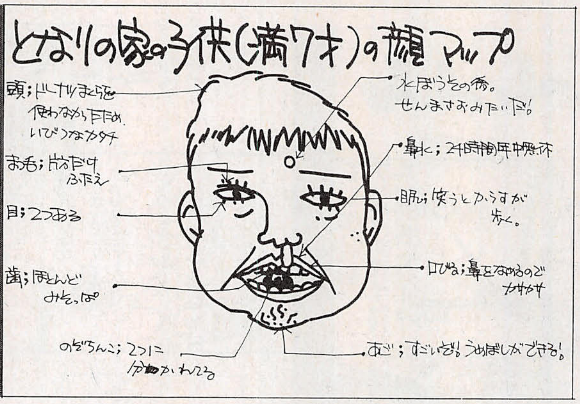
茨城県 草野祐一



●選評 扱わないなら広告出すなよ。もったいない。

726ガバス 俺の兄貴は地図が好き

群馬県 おれ



となりの家の子供の顔です。

●選評 ずいぶんと不器量なガキだなあ。親御さんはさぞかし……。

922ガバス 街の新名所



東京都 新城望希

8年以上前からある看板です。いったいだれが描いたのだろう。

●選評 この子、自分から頭突っ込んでる感じ。自殺じゃないの？ えっ、ムツゴロウ？

各314ガバス 私のシークレットゾーン

香川県 さつき



●選評 このひび割れた感じがなんともいえない。

神奈川県 大塚研一



●選評 ひょっとして、セシル顔のドラ〇〇ん？

新潟県 星ぼえ夢



●選評 出た！ 教科書の有名人ラクガキシリーズ。やるならこのくらいやれ。

各222ガバス 私の報告書



◎貧血で倒れたのに、**マウストウマウス**されてしまった僕。
愛知県　バグった

◎『FFⅣ』の発売日に行列ができた店で、前から3番目に並んでいたやつが、980円の『**あっぱれゲートボール**』を買っていた。
宮城県　モンモン

◎回文コーナーは**内容よりみだし**のほうがおもしろい。
新潟県　チュライム

◎うちの学校の校歌は、**正露丸**のテーマに似ている。
東京都　ポッピン

◎ウォーターメロンのことを、**メロンジュース**だと思っていたのは僕だけだろうか？
北海道　ウルトラバイオレット

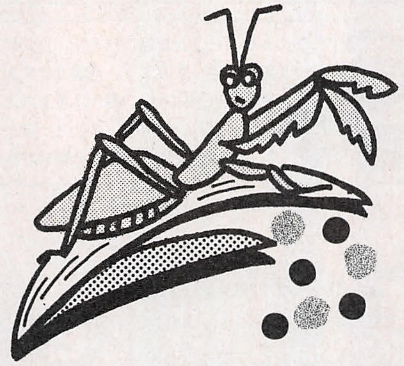
◎デパートでゴマちゃん人形を見て、「**あっ、犬重の人形だ**」と叫んでしまい、まわりにいた女子高生に白い眼で見られてしまった。
静岡県　とべないあひる

◎『FFⅣ』で、セシルの名前を〝**もくり**〟**に変えたら**やる気がしなくなった。
秋田県　バグディウスだ

◎魔法のランプがあったので、指でこすったら煙が出てきた。ふたを開けると**カレーライス**だった。
北海道　あさぴかわ

◎オーストラリア旅行に行った友人Mから、お土産にもらったTシャツは**中国製**だった。
茨城県　しん3

◎僕のおじさんは、「だんご虫は**だんごの味がして**おいしいんだよね」と言う。食ったのか!!
茨城県　げろげろん

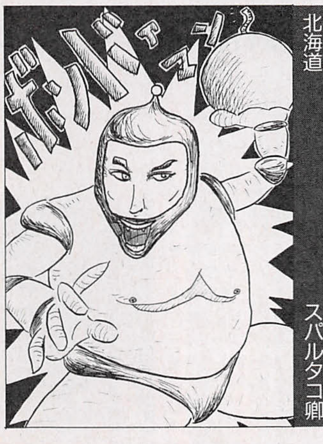


◎近所のビルの狭いエレベーターの扉に、〝**放屁禁止**〟と書かれている。
岡山県　ゴパア

◎通信簿の先生からひとことの欄に、「おまえは**バカでどうしようもない**」と書かれていた。
埼玉県　ぴょんた

◎近所にあるゲーセンのUFOキャッチャーのなかには、**黒板消し**が入っている。
長崎県　ボクは久保





生活指導

ジャンジャカジャ～ン、ジャンジャンジャジャンジャカジャ～ン、チャチャ。そういうわけで今回の生活指導では、予告どおり9月13日号で行なわれた迷宮物件'91、クイズ大ウソはどれだ？　の正解を発表するよん。ズバババン!!

「クイズの正解は〝桜玉吉がモデルだった話以外のすべて〟でーす。ホントの話がひとつだけで、あとは全部ウソだったんですねえ。だましてスマンす」(迷宮担当編集者)

なに～全部ウソだとう!!　バカモノ！　そんなことで人をだましてると、ロクな死に方をせんからな。オレなんかな、ビビって『オホーツク』のソフト中古屋に売っちゃったんだからな。『女神転生』だって、もしやと思ってもう一回クリアーしなおしたのにー。

あれ、学長が泣きながら、どっか行っちゃったわ。あと9ラインもあるのにィ。じゃ、かわりに桃栗先生が特集のお知らせをします。町内会では〝街の新名所大会〟を予定しています。いつもやってる街の新名所を特集して、グランプリを決定しまーす。

10月ごろ開催する予定なので、みんな力作をパスっと送ってねん。

あて先は
ファミ通町内会
各コーナーまで

URANAI 開運 コーナー

占う人
福田有宵先生



当たるも八卦、当たらぬも八卦。易の世界は深い。君もハマってみないか？

迷える子羊救済

幼いころから人に裏切られたり、いじめられたり、利用されたりしています。対人運が悪すぎるのでしょうか。このままでは人間不信プラス対人恐怖症になりそうです。また、大学には合格できるでしょうか。

（青森県　ドラクエ5　18歳）

あなたは内気で、考え深い傾向があり、愛情深くロマンチストです。友人に気を遣うため、たいへん疲れてしまいます。過去に対人面が悪かったのは、あなたの純粋さが理解されなかったためです。これからはオープンに、あなたのペースでつき合えばよいのです。前向きに進んでください。将来は改善されます。

大学入試への挑戦は賛成です。上位校を選択しているようですね。4校が候補のようですが、1ランク落とせば間違いなく合格可能です。競争率が高いので、最善をつくして努力すること。志望校はもう一息です。

●いつでもどこでも福田先生は僕らの味方。さあ、みんなで頼っちゃおう。!!　倒れちゃだめだぞ。

今週の運勢　9月16日[月]→9月22日[日]

1月生まれ　友情にヒビが入ったときは、5日目が仲直りの日。スポーツが嫌いなら、嫌いとハッキリと言おう。金運は期待できず、異性には素直になれないとき。4と9、クリーム色、ハンカチが吉。金曜、土曜日が吉日。

2月生まれ　たいていのことがうまくいく。人と話すときは、週の前半は電話で、後半は会って話すとよい。家の手伝いが小遣いに結び付く。異性運吉。さりげなく誘おう。5と10、母親の持ち物が吉。月曜、土曜日が吉日。

3月生まれ　じっくりと自己改革に取り組もう。絵画や日曜大工などをやるのもいい。お金が物に化け、支出がち。異性に関して、互いの状況の変化で続かないかも。1と6、黄と黒、豪華な靴が吉。水曜、土曜日が吉日。

4月生まれ　何でも円満に進むが、個性的な考えは控えよう。わがままを言わず、素直に聞く耳を持とう。異性運は身近な人がいるが、遠慮がち。話し相手止まりか。4と9、白と赤、流行のものが吉。火曜、金曜日が吉日。

5月生まれ　姿勢や物腰の清潔感が福を呼ぶ。ヘアスタイルはスッキリと。スポーツで裸のつき合いをしよう。金運は見込みなし。異性とは、チャンスを作りにくい。2と7、赤とピンク、Gパンが吉。火曜、金曜日が吉日。

6月生まれ　なにか新しいことが起こりそう。自分の行動力の範囲でやってみよう。金運はまずまず。小銭には困らない。異性は年上の人を選ぶとうまくいきそう。2と7、黄と紫、旅行みやげが吉。火曜、土曜日が吉日。

7月生まれ　堅実運。背伸びをしても無理が出るだけ。多数の中で自分だけ目立とうとするのもよくない。協調精神を保つこと。金銭は倹約と貯金が有益。異性運は考えすぎで停滞か。5と10、黄と白、クシ、土曜、日曜日が吉。

8月生まれ　天狗にならず、今週はじっと予定をこなしていこう。友人との約束、宿題は忘れずに処理。勉強に気合が足らない。金運は下降気味。浪費に注意。異性運は小吉。4と9、緑色、布袋が吉。水曜、土曜日が吉日。

9月生まれ　安泰運。ペースを崩さずがんばれ。交際面はスムースで、無理な頼みごとも大丈夫。金運は順調だが、週末は出費がち。異性にはアタックするチャンス。2と7、赤と黄、ハンカチが吉。火曜、木曜日が吉日。

10月生まれ　やや不調。自分のペースにならないので落ち込みやすい。友人と冷たい関係になりそう。不注意から失敗を起こさないように。異性運は不調。3と8、青、アイボリー、ヨーヨーが吉。月曜、金曜日が吉日。

11月生まれ　週初めにツキが弱くても、週末は回復。なにごともネバれば好転する。身近なところで気になる噂が発生。異性とは、友だちの関係。デートまでは盛り上がらない。2と5、青、手紙が吉。水曜、日曜日が吉日。

12月生まれ　日ごろの努力が実を結び、知的好奇心が旺盛になる。目上からかわいがられ、得をする週。コーヒーの飲みすぎには注意。異性運は、三角関係で気をもむ。1と6、オレンジ、レコードが吉。火曜、土曜日が吉日。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



迷 方向オンチで悩んでいます。初めての場所へスッキリ行けたことがありません。駅から5分のところへ行くのに2時間かかったこともあります。地図を見ても現在地や方向がわからないし……。どうすれば方向オンチは治りますか？

埼玉県　ケロポン　17歳

極 バイクや自転車でいろんな場所を走ってみるのもひとつの方法だよな。何回も走っているうちに、だんだん道を覚えるだろうからね。もうひとつの方法は、とことん迷ってみることだ。究極の方向オンチになれば、2時間かかるはずの場所に5分で行けるようになるかもしれないぜ。

毛 私は女のくせに剛毛です。ハミ出すのが気になって、今年も海には行きませんでした。このままでは一生海に行けません。思いきって脱毛すべきなんでしょうか。

東京都　どすこい3段腹　22歳

愉 剛毛といったって、ひとにケガをさせるほど硬いわけじゃないんだろう？　それなら気にすることはないよ。毛根ごと処理すると体に悪いともいうしね。ちょっとくらい水着からハミ出したっていいじゃないか。かえって周囲の男は喜ぶだろうしね。ただし、脇毛だけはかんべんしてほしいな。

分 男の子と女の子を産み分けるにはどうすればいいんでしょうか？　知恵を授けてください。

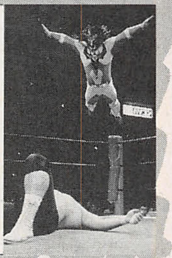
東京都　新婚4年目　31歳

頂 うーん、31歳ですか。では あなたにだけわかるように教えましょう。女の人が上ぼりつめる前なら男、上ぼりつめたあとなら女。これでバッチリです。

下手もとことんまで突きつめれば名人になる

獣神に聞け!

キミの悩みを獣神ライガーが断つ！恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。うじうじせずに送ってこい。



WEEKLY REPORT DEDICATED TO *Dragon Questers,* NOW FAMITSU PRESENTS
DQ TIMES
No.9 FRIDAY, 27, SEPTEMBER, 1991

『ドラクエV』の価格はいくら？

『ドラクエV』がスーパーファミコン対応になった理由のひとつに、ファミコンで作ると価格が高くなりすぎるという点があげられる。本誌が『ドラクエV』の発表直後に行なったインタビューでも、「ファミコンで出すとしたら、MMC5という特殊なチップを使うつもりだったんですけど、それだと価格が14000円くらいになっちゃうんですよ」（堀井雄二）という証言も得ている。

結局、現在はスーパーファミコン用に製作している『V』だけど、どれくらいの価格になるかも非常に気になる点だ。とくに、おこづかいの少ない低年齢層のユーザーにとっては、切実な問題なのではないだろうか。そこで、さっそくエニックスに問い合わせてみた。

「『ドラクエV』の価格ですか？今のところ、まだ未定の状態ですね。パッケージもまだ作ってない状況ですから」（エニックス ドラクエ担当）

さすがに現段階では、製作途中だけあって価格も容量も決まってはいないようだ。

しかし、堀井氏のインタビューから察すると、『V』の容量は8メガ＋バックアップRAMだと予想される。わかりやすく言うと、『ファイナルファンタジーⅣ』と同じ容量だ。だから、価格も『FFⅣ』と同じ、8800円前後ぐらいになるのではないかとの見方も多い。

ソフトの価格が、たやすく買える額ではなくなってきた昨今、価格に対する関心は、日増しに高まってくることだろう。



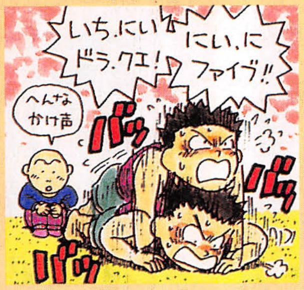
☗年々高くなり続けているソフトの価格。ROMの大容量化が原因となっている。

ドラクエよろず相談室

『V』の発売日まで何をしてればいいの？

ぼくは、『ドラクエⅣ』をクリアーしたあともプレーし続けています。今ではミネア以外のキャラクターは全員レベル99で、コインやゴールドももう少しでいっぱいになってしまいます。このあと『V』の発売日まで、ぼくは何をやっていればよいのでしょうか。神奈川県　スライム

連日連夜の徹夜プレーに備えて、体力づくりに精を出すのがいいかもしんない。『V』をクリアーするためだと思えば、ハードなトレーニングにも身が入ろうってもんだ。あと、『V』を買うときの対策をいまから考えておくのもいいかもしれんぞ。



MAKING OF MONSTERS――がいこつ

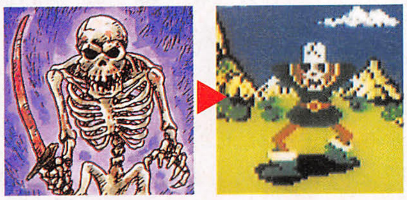
モンスター十色。『ドラクエ』界に住む魔物たちのルーツを探ります。

今回は骸骨について。英語でスケルトンとも呼ばれるもの。このモンスターは、アンデッドモンスターの一種で、白骨死体が立って歩き出したものです。死者が動き出してモンスター化したものを総称してアンデッドといいます。

骸骨は前回のゴーレムと同じく、悪の魔法使いなどによって魂を吹き込まれたものですが、その作り方については知られていません。骸骨については、あまりくわしく書かれた文献が見当たらないのです。それが、ほとんどのRPGに登場するほど有名になったのは、おそらく『アルゴ探検隊』という映画のおかげでしょう。

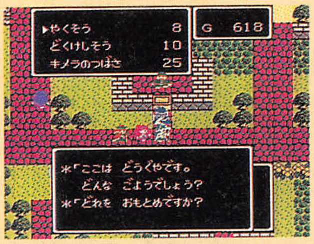
骸骨はもともと死体なので、考えることも、恐れを抱くこともありません。相手が死ぬか自分が動けなくなるまでひたすら相手に襲いかかります。ちょうど、両足を失ってもなおサラに迫っていくターミネーターに似ていますね。

それではまた来週、このページで。



ドラクエ用語の基礎知識

やくそう【薬草】　戦闘などによって傷ついた体を治療するためのアイテム。道具屋で購入することが可能。冒険者の必需品といえる。シリーズすべてに登場するが、その価格は『Ⅰ』では24、『Ⅱ』で15、『Ⅲ』と『Ⅳ』は8ゴールドと、時代とともに変動している。『V』でも薬草は使用されるだろうが、これ以上安くなることはなさそうだ。



きえさりそう【消え去り草】　使用者の姿を消すことができる草。『Ⅲ』においては重要な道具であるが、『Ⅳ』には出てこない。『V』でも出てこなければ、まさに消え去りそうな道具である。

ちいさなメダル【小さなメダル】　『Ⅳ』で出てきたアイテム。どこかの王様がコレクションしているが貨幣価値はまったくない。何枚か集めるとその王様はめずらしい武器や防具と交換してくれる。メダルは世界各地に散らばっており、壺や宝のなかからしばしば発見される。道具としての効果はまったくないが、メダルは硬貨ではないので効果がないのもうなずける。

募集

キミの好きなキャラクターやモンスター、アイテムなどを、ひとつだけはがきに書いて送ってくれ。どうして好きなのか、その理由も忘れずにね。各コーナーに対するお便りや、ご意見ご希望なんかも歓迎しちゃうのだ。採用者にはもれなく1000ガバスをプレゼントだ！

ゲーム業界

世にも悲

世の中平和といっても、悲惨な人たちはたくさんいる！

間違えてて本当にスイマセン でもここ↓に書いちゃった

●新日本レーザーソフト　Mさん

まず、うちのオフィスには**女性がいない**。ホントなんです。桃栗さんや森下さんがいるファミ通編集部がうらやましい。別に**女人禁制**ってワケじゃないんですけど。

そして、うちのプログラマーのO氏は、ソフトのマスターアップのために会社に泊り込むこと1ヵ月。ようやくソフトが完成し、ひさしぶりに家に帰ると、**空き巣に入られて**部屋のなかがもぬけの空……。他社のプログラマーのみなさん、会社に長期滞在のときには戸締まりをしっかりしておきましょう。

あ、今年からうちの社名は**新日本レーザーソフト**じゃなくて**レーザーソフト・日本テレネット**なんですよぉ。各出版社にメーカー名を正確に認知されていない、これってけっこう悲惨だと思う……。

チュンソフトにおける微笑ましくも、歓迎しがたい出来事……

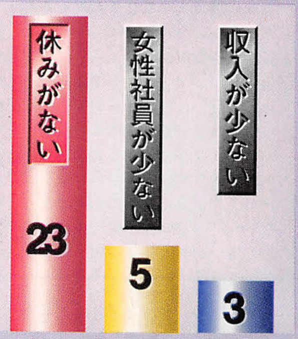
●チュンソフト　中西さん

うちの事務所にあるリフレッシュコーナーには、糸井重里さんからいただいた**九官鳥**のヘッコロがいます。いつもカゴのなかに入れておくと欲求不満になるので、ときどきカゴから出して自由の身にしてやります。当然、事務所内を飛び回るわけですが、ときおり自然の欲求に応えて**フン**を投下してくれます。**爆撃**された者はまったく悲惨です。

こんな私たちの夢は、ヘッコロの結婚相手を見つけて、子供を作ってもらうこと。そして、その子供を**糸井さん**にプレゼントすることなのです。



まさに生き地獄！　ゲーム業界



〝悲惨な話〟というテーマで、各メーカーにアンケートを行なった結果、こんなカンジになったのだ（回答27社）。まず、一番多いのは休みが少ないってヤツ。というより家に帰らせてもらえない。1週間や2週間は普通。プログラマーとなると、1ヵ月間会社にカンヅメにされるのも珍しくないみたいだしね。意外と少なかったのが金銭関係。仕事はタイヘンだけど、大部分のメーカーではもらえるモノはもらってるみたい。

カビだらけのジャンクフードにいったい何を見たのだろうか？

●アスク講談社　K山さん

長く続いたソフトの開発が終わり、解放感に包まれてアパートに帰った企画部のある男。好物のピザなどのジャンクフードの数々をテーブルに広げる。借りてきたビデオをセットして缶ビールのプルトップを引き抜き……そこで突然電話が鳴りだした。イヤな予感がしたがでてみると、予想どおり会社からだ。完成したはずのゲームに**バグが出た**というのだ。まあ、すぐに戻ってこれるだろうと思い、部屋をそのままにして会社へ向かった。

拉致されて会社で缶詰めになること**1ヵ月**、やっと帰宅すると部屋はほとんど廃墟。ジャンクフードはカビの山と化し、そのなかをわけのわからない**虫**が這い回っているというありさま。莫大な延滞料金を払ってビデオを返却し、吐き気をこらえて掃除する。やっとひと息ついたところで**また電話が……。**

国際交流のために四苦八苦 しかし、やってきたのは……

●HAL研究所　石山さん

国際交流のため、山梨にある開発センターに中国の**小学生**が見学にくることになったんです。子供たちに喜んでもらえるようにゲームやお菓子を用意していたんですが、当日やってきたのは大人ばかり。事情をよく聞いてみると、小学生ではなく**奨学生**だったらしいんです。開発センターのみんなの立場っていったい……。

ダンジョン内でバグって出口が消えてしまったような日々

●タカラNEXT事業部　朝比奈さん

スケジュールにおびえ、バグに泣く大騒ぎの日々……。たしかに信じられないようなトラブルもいろいろあります。「なぜこんなことが!?」という気にもなります。

でも、楽しいことがなにもなく、ただ、**うっすら**と悲惨な毎日が永遠に続くという**日常そのもの**が、一番悲惨といえるのではないでしょうか？

悲未確認情報　某月刊ゲーム雑誌の去年の純利益、5000円のウワサあり。同誌の編集長は、来年の目標として10000円を目指しているらしい。

ホテルニューオータニでの連夜におよぶ熱い日米談議!!

●アトラス　相原さん



NES用のアメフトゲームのスタッフとして死のデバッグへ参加。ただでさえ大変なこの作業を、さらに困難なものにしたのは、先方の担当者が外国人だったこと。

英語で話されるとチンプンカンプン。しかも相手は時差の関係で夜中に起きる。こちらが昼間調整したROMを朝までに説明＆説得するんです。つまり全然寝る暇がない！　このときから私は、外人(若い女性を除く)が嫌いになった。

惨な物語

で、ゲーム業界の悲惨な叫びを聞いてほしいのだ!!

コンパニオンそれは難攻不落の最終面のボスキャラのごとし!

●リバーヒルソフト　湊さん

自社の社員の話じゃないんですが、H社の大○営業所のＴさんは、あるイベントのため京都に出張していました。なんとかイベントも終わり、さて帰ろうというところにコンパニオンお姉さん６人に、「**一緒に飲みに行きましょ**」と誘われたらしいんです。Ｔさんはかけめぐる煩悩を抑えきれず、ふたつ返事で彼女たちのオススメの店へ。「６人いれば**ひとりぐらい**は……」。そう思って、たらふく飲み食いしたＴさんですが、トイレから戻ると彼女たちがいない。レジのおばさんの顔を見ながらしぶしぶ勘定を払っていると、いつのまにか外にいた彼女たちがひとこと「失礼しま～す」。

ガックリ倒れ込んだＴさんの耳に「**次は○社ね！**」というのが聞こえたとか……。



人には人のしあわせに感じるときがあるわけです

●NECアベニュー　松田さん

悲惨な話ですか？　困ったなあ。なにしろウチは業界一幸せな会社ですから。そりゃあ、家に帰れないこともあります。でも、この業界じゃ常識ですしね。一日のサイクルが**32時間**なんてのもよくある話ですし……。

えっ、**ぬし**ですか？　そりゃあいますよ。開発室に棲みついているのが。名前は出せませんがね。**たたり**があるから。知ってるでしょ？　ウチで一番有名なあの人ですよ。

給料ですか？　とりあえず僕は裕福に暮らしてます。なにせ食事はカップラーメンだから安いものだし、休日がないから遊びにも行かないし。もう金なんか貯まる一方で。ただ不思議なことに、ウチの鈴木はピーピー言ってますけど。この前なんか財布の中に**53円**しか入ってなかったし。まあ、みんな幸せにやってますよ。

悲 連続4コママンガ
悲惨クン

●B社　Iさん



感謝感激の海外への出張しかし意外な落とし穴が……

●T社　清水さん

私は某おもちゃ会社の**安月給社員**です。アメリカ版の『モノポリー』を日本に移植するため、ソルトレイクシティーという都市に１ヵ月の出張を命じられました。朝早くから深夜まで働かされ、食べるところといったら近くにあるハンバーガーショップだけ。

それだけならまだしも、ソルトレイクシティーは知る人ぞ知る、**禁酒禁煙**の町だったのです。海外出張などとうかれていたあのころの私は若かった。Ｔ部長、私の青春を返してください。



㊋未確認情報　某大手メーカーＳの寮は、職種によって差別される。開発はマンションの最上階に住み、営業は壊れかけたアパートを与えられるのだ。

愛車を捨ててまでの愛社精神 はたしてそれは正しいのか？

●データウエスト　斉藤さん

うちは遅刻厳禁です。で、ピカピカの新車で通勤しているB氏はある日ものすごい渋滞に巻き込まれてしまったらしいんです。「こうなったら近道だ」ムリヤリ脇道に入ったのはいいもの、そこには放置自転車の山、やま、ヤマ……。ズガガガというにぶい音とともに進む彼のクルマ。ところがあと少しで通り抜けるというところで道路に自転車が横たわっていたのです。その自転車をどかそうと外に出ようとしたが、ドアが開かない。それほど狭い道だったらしいんですよ。しょーがないので来たときよりももっと激しい音をたてながらバックし、ようやく会社にたどり着いたのは始業時刻のわずか3分すぎ。両サイドにスジが入ったクルマと遅刻の記録だけが残りました。「いやあ、なんかアメリカ映画みたいだった」彼のそのセリフがほかの社員の涙を誘っていました。

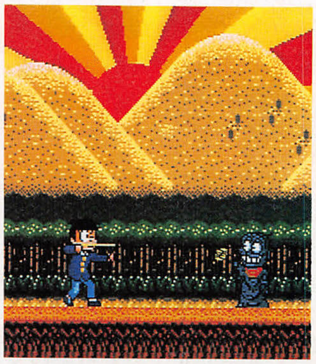
「普通に来ても十分間に合ったんじゃないの」。そんなことは言っちゃいけません。

みんな！ お父さんにソフトの買いだしはたのむんじゃねえ！

●某デパートおもちゃ売り場　Sさん

悲惨な話が多いのは、やっぱりクリスマスシーズンです。1日でふだんの1ヵ月分ぐらい稼いじゃうんで、めちゃくちゃですよ。

お父さんが子供に頼まれてソフトを買いにくるんですが、だいたい品切れなんです。で、そういうときはク○ゲーを売っちゃうんです。いままで一番ひどかったのはスーパーファミコンをお求めのお客様に、メ○ドラに『お○松くん』をつけて売ったことかな。思い出すたびに心にすきま風が吹くんですよ。子供って、こんなことでもグレちゃう場合があるでしょ？



ソフト発売延期の裏にはこんな事情もあったりするのですハイ

●ポニーキャニオン　鈴木さん

悲惨な話……。そう、これは本当に悲惨な話だ。だいたい出荷寸前の忙しさや、するどいユーザーのクレーム処理などはゲームメーカーたるものの宿命。ある程度、日ごろから心構えができているものではないだろうか？

しかし、以下のような事実を誰が予想できたであろう。もしもソフトの製作途中で、プログラマーが忽然と姿を消してしまったら……。

何年か前に、ファミコンで発売された『○雀王』というのを覚えていますか？ そう発売が延びに延びたあのソフトです。『孔○王』の発売が延びた本当の理由、それはプログラマーが製作途中で、女の子と夜逃げしてしまったからなのだ！ これホント。

私の頭に白いものが……でも怪談じゃありませんの巻

●アイレム　高津さん

たしか、東京で行なわれたショーの打ち上げのときかな。かなり酒を飲んだボクは、お餅を食べようとしたとき、意識を失ってしまったらしいんです。

記憶もないのだが、ホテルには戻ることはできたようだ。しかし、部屋の前でまたもや睡魔が……。そこを通りかかったお客がボクを急病人だと思い、救急車を呼んだのだ！ もちろん、酔って寝ているだけのボクは、救急隊の人から大目玉をくらうことに……。

翌朝、とりあえずシャワーを浴びて、気分をスッキリさせようと思った。で、顔を洗っていると、指がどうしても髪の毛に引っかかる……。鏡を見ると、髪に何か白いものが。

そう、ボクの頭にベッタリとくっついていたのは前の晩食べかけたお餅だったのである。

戦士の休息、公園編あるいは浮浪者との第3種接近遭遇！

●ホット・ビィ　前田さん

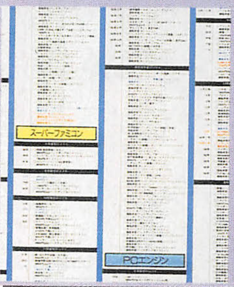
今秋発売予定の『ザ・ブルーマリーン』の開発スタッフである企画部のA君は発売日が近いこともあって残業の嵐！ 家に帰るのが面倒になったらしく、会社付近のベンチで寝ている。

初めて公園のベンチで寝た夜に、酔っぱらいのオジサンに「あんなになりたくねえなあ」とつぶやかれ、これにはさすがにめげたA君。だが、いまではもう日課に……。

先日などは、眠っていると浮浪者らしき人が寄ってきて、なにかグジャグジャしたものをくれたそうだ。口に入れると、あんずの味がしたそうだが、夢うつつで、あまりよく覚えてないとのこと……。

でも、そんなことがあっても、公園に通い続けるA君。浮浪者と仲よくするのもイイけど、ヘンな病気だけには気をつけてね。

スケジュール表は暖かい目で！



長いゲーム開発のなかで、もっとも過酷と言われているのがデバック作業。完成したソフトにプログラム上のミスがないかどうかチェックするワケね。その昔「オホーツクに消ゆ」のデバッカーを勤めたアルツ鈴木に言わせると、「夢のなかのゲームにまでバグが出てきた」。こりゃたまらない。

スケジュール表を見て、おめあてのソフトの発売日が遅れても、あまり怒ってはいけない。

㊙未確認情報　お見合いを8回も失敗したJ社のM氏は「ヤクルトのおばさんがおもらしした。ジョア！」という冗談を言って9回目も破談になった。

ええ、ほんのちょっぴりですけどね いやあ、本当に、ほんの少しだけですよ……

●アトラス　新野さん

『ダンジョンエクスプローラー』を開発中の話です。スタッフが倒れたり失踪して進行が遅れるのは、



この業界では日常茶飯事。このときも、デザイナーが出社してこない。ひとりは内臓疾患。もうひとりは仕事の行き詰まりと、家庭内のトラブルのダブルパンチでノイローゼ状態。つまり絵を描いてくれる人が誰もいないんです。でもスケジュールは絶対に遅らせるわけにはいかない。しょうがないので、プログラマーも企画マンも自分の作業に必要な部分を自分で描いてテストしていました。

ある朝、プログラマーのひとりが出社してこないんです。憂さ晴らしの酒に酔ってケンカして入院との連絡あり。そして、もうひとりのプログラマーも徹夜明けの朝に「帰る」のひとことを残し、それいらい……。あわれ企画マンはただひとり慌てるばかり。

けっきょくプログラマーたちは1週間で復帰。しかし、デザイナー2名は2週間に1日ぐらいしか出社せず、完成品には企画マンやプログラマーが代用品として描いた絵が少しですが残っています。

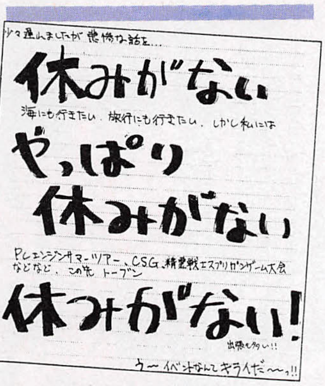
人生のターニングポイント それは突然訪れるものなり！

●ファミ通編集者　Nさん

まわりには迷惑そうな顔をしているオジサンたち。恥ずかしさか暑さのためか、汗がダラダラ流れ落ちる。「ほんじゃスタート。本気でプレーしていいからね」待ってくれ。なぜオレがサウナの中で『ファミスタ』なのよ……？。

「キミ、ゲームうまいねえ」うしろで声がする。思えばこれが悪夢の始まりだった。振り向くと、そこにはどこかで見た顔。怪獣ひでごんす！　あのファミ通の人か！　「でね……なわけ」何か話してる。でも、興奮しちゃって全然聞こえない。とりあえずフンフンうなずいていた。いつのまにか握らされていたコントローラー。そして……。「キミさ、ウチで働かんかね。ペンネームはサウナマンなんてどう？」な、なんて安直な。それからしばらくサウナが嫌いになった。





⬆ナグザットソフト 木村さん

開発者のみなさん体のメンテもバッチリやっておきましょう！

●ファミ通読者　Kくん

オレさ、ゲームのテストプレーのバイトしたことあるわけ。

でさあ、業界の人（とくに開発）って臭うよ。ちゃんとしている人が大部分なんだけど。なかにはチーズの王様カマンベールに命が吹きこまれったってカンジの人も。

そういう人間の隣でプレーするのって悲惨の極致だったね。鼻が落ちるんじゃねえかと心配で心配でたまんなかったな。

悲 連続4コママンガ 悲惨チャン

●S社　Hさん



それでもやりがいあるんだぜ！

とんでもないところだなあ、そう思った人は多いハズ。しかーし、落ち着いて考えてみよう。やりたくもない仕事をジジイになるまでこなしていくよりも、自分の好きな仕事に命を賭ける。これですよ。人生の充実度が違う。来たれ若人。この業界、地獄になるも天国になるもアナタのヤル気しだい。



⬅住めば都とは昔の人はうまいこと言う。

㊢未確認情報　梅雨の時期に家を空けていたH社のMさんが帰宅すると、畳にキノコが。Mさんの家に遊びにいくとキノコ料理をごちそうしてくれる。


SUPER FAMICOM
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
バトルコマンダー
八武衆、修羅の兵法
12月発売予定
スーパーファミコン用ROMカートリッジ 8M+256KS-RAMバックアップ付き
予価¥9,800(税別)
みなさまよーく
ご存知のここが
戦場です。✖●
©創通エージェンシー・サンライズ・ダイナミック企画・BANPRESTO 1991 MADE IN JAPAN


THE最強
こいつがSGの常識を超えた!!
今ここに、シミュレーション最強のゲームを発表しよう 名付けて「バトルコマンダー」〈八部衆、修羅の兵法〉単調になりがちな戦略シミュレーションにアイテム、レベルアップ等を取り入れ、R.P.Gの雰囲気てあきのこないキャンペーンシステムを完成 プレイヤーが考えてる間にも敵は攻めてくるリアルタイム・シミュレーション方式を採用し、パラレルシナリオて約30以上のシナリオが楽しめるバトルシーンは3D回転・拡大縮小グラフィックで迫力の展開を見る内乱、クーデター、スパイ、天変地異などイベントも豊富 キャラクターは人気のスーパーロボット総勢80種以上 スーパーファミコンならてはのスピードと高度なグラフィックてプレイヤーを圧倒するのは間違いなし!!
●表示価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
お問い合わせ先
☎03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!
株式会社バンプレスト
BANPRESTO



■今年もやってきました台風の季節！


屋根直しといてね
かんべんしてくれ〜
なんでこんな家に生まれたのだろうか？
わー風が強ーい
カトン
ドキ
パタ
パタ
パタ
うひゃー
もうちょっとしっかり飛べないの？
この風じゃ無理ですよ
こんな日に飛ぶからでございますよ
不時着します
ならいい場所があるわっ
バタバタ
というわけで
とゆーわけじゃない
いらっしゃいませ〜
はやくあんたン家の核シェルターに案内しなさい
庶民はそーゆーのもってないんだよ
じいっ救援をはやく
しかしこの天候ではちょっと…
なんとかしなさいよ
わたしはこんな陸の孤島で朽ち果てるのはいやよ〜〜
なんとか？
なんとか〜〜っ
ボン
なんじゃ？
ひょい
シドさん
お家の補強を…
まかせるゾイっ
とんかんとん
おおっ有名な某技師さんではないかっ
これは安心



■あれま!? どこ行っちゃうの？

こやま基夫先生へのお便りは➡編集部アバタモ☆エクボ係まで

次号にコンティニュー

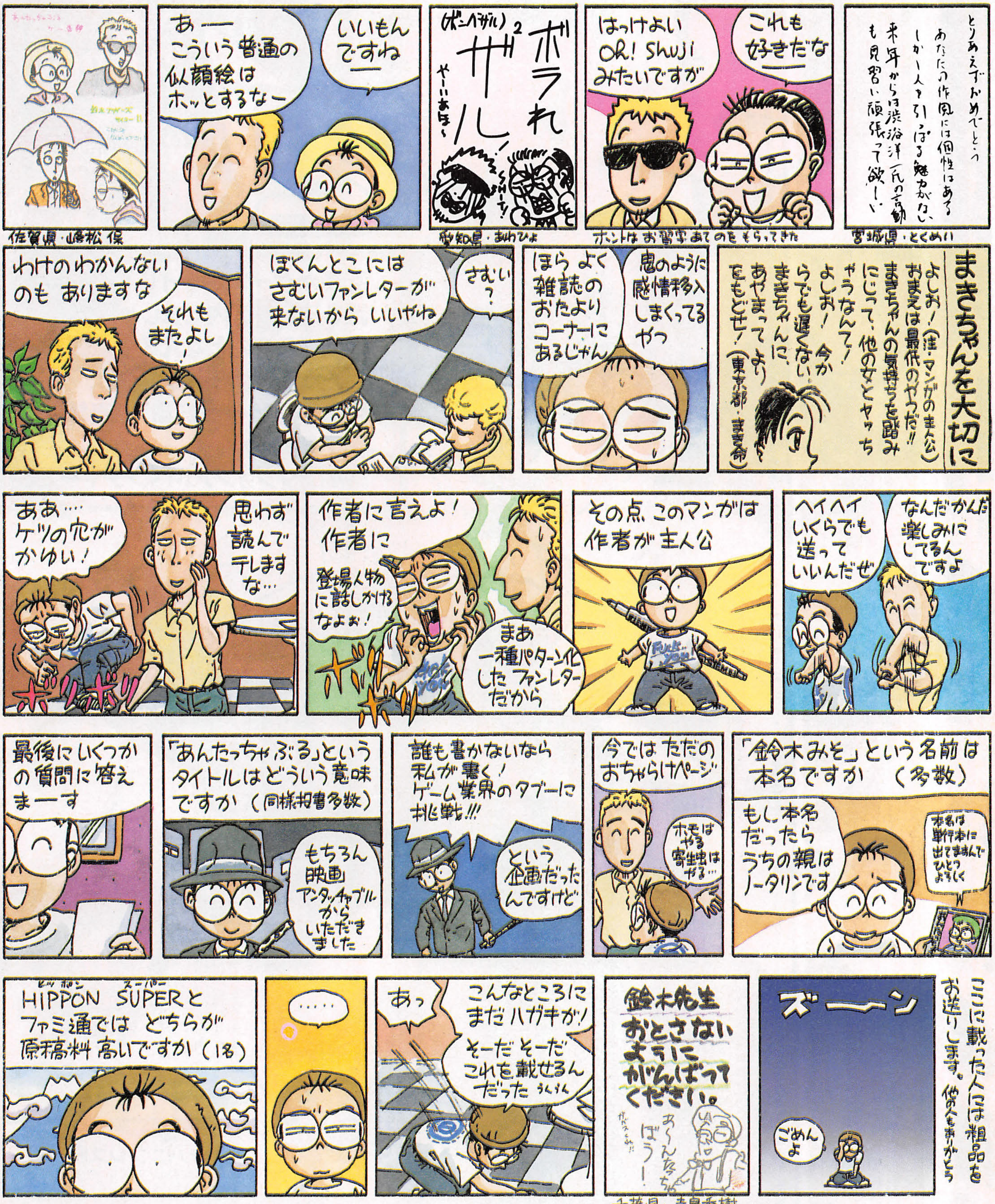
■今週は読者のみんなのお便りを総まくりで紹介するのだ




さ まずは一番多いパターンからいってみましょう
みそさんガンバレ
へっへっへーサインちょうだいね
サイン サイン サイン くれーーー
ペンネームでのせて
愛知県・音曲ドン
これはファンレターの王道でしょう
必ずあまった年賀ハガキ・・・・
ファミ通のスタッフの人たちでポピュラスをあきた人は
ぼくにちょーだい。
2枚つづりで来てますな
いや ホントは8枚来たの
これでもらえると思ってるなら人生なめてますな
なめまくってます
あんたっちゃぶるの宛に送るところもなめてます
でもポピュラスあきたからあげる
え？本当にやるの？
やるやるズッポンズッポ
三重県は鈴鹿の北川裕一くんポピュラスプレゼント
クセになるぞきっと…
次に多かったのが目黒寄生虫館
一応プレゼント付きでしたからね
ダイエットのために寄生虫を飼っていた女性がいたそうです
岡山県 藤井くん
実際に行ったもの好きが3人もいました
レポートも来てる
"目黒の寄生虫館行ってきました。ヒマだったらしく中の人が2階の研究室や書庫まで見せてくれました
んで、中の人の言うことにゃ「おさしみを食べる時はよく見る！ そしてよくかむ!!」
「かみつぶせば 虫は死んじゃうからね」ということでした。"
さ…さしみをクチャクチャ・・・・
かみつぶす・・・・
にがい味が口の中にパァーっときたら当たり
言うなぁ あぁぁ
レポートをくれた山口さんには寄生虫館の時の原画(モノクロ)プレゼント
"バカボンは寄生虫かってるんですね"というのもありました
ハハハ・・・
そして多かったのがアニメファンの抗議
だからそれはふれないよーに
でもこんな激励も来た
がんばれ！すずきみそさん!! アニメFanに負けるな!!
"あなたのアナーキーなところが好きだもっとやれ"だって
やんなくていいってば
男なのにアナアキとはこれいかに
しょーもなー



意外と女性からのファンレター 多いんですね
えへへ
これが一番すごいよ
ん?
前略
私は ファミ通の中でも先生のマンガを一番楽しみとしている 31歳(独身)の女性です。
(中略)
25日が給料日なので そのすぐ後なら 接待をさせて頂きたく思います。
(後略)
まさか…みそくん 行ったんじゃ……
心は動いたけどね
ちょっとこわいでしょー
うむ……
10年くらい前 ボクが予備校生だった頃 バイトで マンガ家のアシスタントしてたのよ
ちわーっす
いやー ファンの女の子から電話もらっちゃってよー
先生 当時24歳 独身
へー
電話帳で調べたんだって
声がかわいかったから ちょい会ってみようかと思って
おーー やったー
22歳OL!!
ヒューヒューワンダホー
ヒヒヒヒヒヒヒ
そして
どうでした──?
聞くな鈴やん
ワシ電話番号変えて もう電話帳のせんことにしたから
この時 何があったのか知らないが かなりこわかったらしい…
せんせ
あの猿渡先生も 今じゃ女房子供持ち
(元編集者)
名前バラすなよ…
女性は写真付きで送ろう!ってのはどーかな
ファンがまた減ったぞ
でも 男性マンガ家がファンの子と結婚するパターンは 意外と多いのである
マンガ家の結婚データ
編集者
同業者
アシスタント
ファン
水商売
ちょっと悲しい
※データは想像です
話は違うけど 男性アイドルが手作りの食べ物もらうと全部捨てるんだって
はー
何が入ってるかわかんないしなー
10代の女の子は恐いから
自分の髪の毛入れたり ツメ入れたりするらしいし…
ゲー
男の場合 あの手術で あまった皮を ハンバーグに つめたりして
しない しない



■鈴木みそ先生にお便りを出すと、このように誌上で紹介される場合が！

あて先は⬇編集部あんたっちゃぶる係


お客さん、これが噂の呪い的面白さのゲームあるヨ！
RANMA NIBUNNOICHI
らんま1/2
Nintendo
GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です。
予価 (税込)
3,980円
乱馬がゲームボーイに再登場！
謎を追って町内せましと西東。
邪魔する者などなんのその、
かたっぱしからぶっ飛ばし、
目指すはピーっ(自粛)一直線！
天下無敵の
格闘アクションアドベンチャー！
年末発売予定
©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ
BANPRESTO 1991
発売元
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
お問いあわせ先 ☎03-3847-6320
電話受付時間:月～金曜日(除く祝日)10～16時
電話番号は良く確かめてネ

'91年下半期 進化ゲーム大特集
―進化を環視―



10年……いや、5年ひと昔。家庭用ゲーム機が誕生したばかりのころから現在まで、ゲームはスゴい進化をとげている。人気の出た作品は、続編が次々と発売され、シリーズ化も激しい。そこで、'91年秋から冬にかけて発売される、シリーズものの続編ゲームを総チェック。どこが新しくなったのか、前作との違いに海より深ーく迫ってみるのだ。

リアルになりつつあるRPG

現在、もっともポピュラーなゲームジャンルといえばRPG。ゲームに興味のないオヤジでも、『ドラクエ』や『FF』が、モンスターをやっつけて経験を積み、成長していくゲームということぐらい、曖昧ながら知っている。RPGが一般的に親しまれるようになったのも、反射神経を必要としなかったからかもしれない。

ところが、最近のRPGは、オヤジの手には負えないくらいまでにシステムが複雑化し、リアルな方向へと進化している。パーティーの多人数化、長いストーリー展開。武器やアイテムの多様化。昔なら、ただ手に持つだけだった武器が、アイテムとしても使用できたり、魔法が2系統存在したり……。いまやこれくらいは常識。

システムの進化がハッキリと見られるものでは、3Dダンジョンタイプの『ダンジョンマスター』が挙げられる。ゲーム内に時間という概念があり、リアルタイムで進行していく。いわゆる〝ヌルい〟人など即ゲームオーバー。これからもRPGのリアル指向は続きそうね。

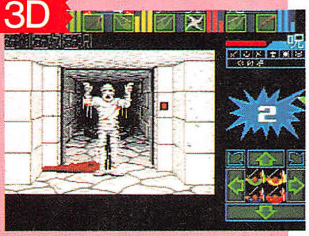
最近のRPGはこれにキマり

2D



▲スーパーファミコンの「FFⅣ」。戦闘シーンでの魔法や主人公達のビジュアルは迫力もの。昔と比べるとえらい進化だ。

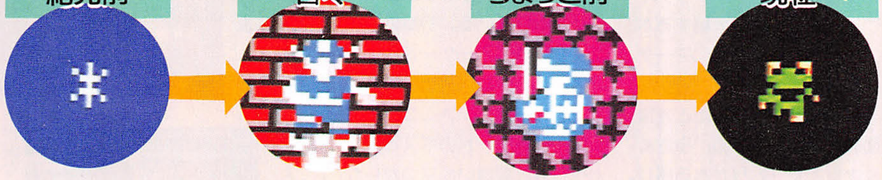
3D



▲「ダンジョンマスター」は敵も主人公達もリアルタイムで行動している。そのため、臨場感あふれる冒険が楽しめるのだ。

Catch Up 主人公の進化

RPGが誕生したときの主人公のグラフィックは〝＊〟。記号に置き替えられていたため、プレーヤーは主人公の姿をイメージしながら遊んでいたのである。そしていくつかの歳月が経ち、「ドラクエ」でやっと主人公のキャラクターがハッキリしてきた。しかし、そのキャラは正面を向いたままのカニ歩き状態だった。今のように、右や左を向いたりすることを覚えるまで、様々な進化をとげるのだ。



紀元前：▲たんなる＊マークではない。こんな形をしているが、本当は勇者の血を引く王子の、りりしい雄姿なのだ。

昔々：▲キャラクターの形は進化したものの、ずーっと正面を向いたまま。移動するときもカニ歩き状態なのだ。

ちょっと前：▲やっと、右や左がわかるまで進化をして、主人公たちが進む方向を見て移動することを覚えたのだ。

現在：▲最近の主人公たちは賢くなったのだ。ベッドで寝るときも、布団をかぶって寝るのだ。寝返りはしないけどね。

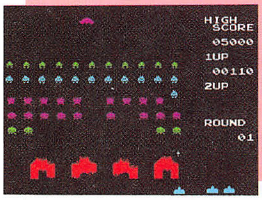
ハードになるシューティング

最近のシューティングゲームは、クリアーのために、高度な技術と豊富な経験を必要とするものが多い。それに比べると、なつかしの元祖、『スペースインベーダー』は、じつにシンプルな内容。砲台を左右に動かし、侵略してくるインベーダーをバンバン撃ち落とす。弾だって画面上に1発で、弾がなにかに当たって消えるまで、次の弾は出なかったのだ。そこから、時代とともに自機は進化した。複数の弾を発射できるようになり、さらにはボタンを押した数だけ弾が発射されるものも出た。ボタンを高速連打する特技があるだけで、"名人"と呼ばれるころもあった。

しかし、ここにもハイテクの波は押し寄せる。連射機能付きジョイスティックの登場により、いつのまにか名人の姿は消えていった。自機の進化はとどまることを知らず、パワーアップアイテムの登場によって、多種多様な攻撃が可能となった。以後、自機はものすごーい勢いで強さを増していったが、それはフルパワーアップ状態のときに限られた。丸腰状態はメチャクチャ弱かった。

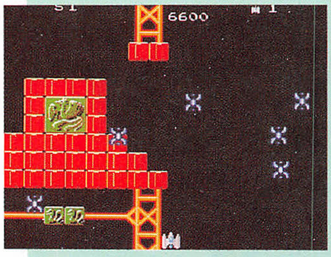
自機の進化に対抗するように、敵もどんどん強くなっていった。ステージの最後には必ずボス。そいつを倒さないと次のステージに進めない。そんなフィーチャーが一般化したことによって、ボスの耐久力は加速度的にアップ。弱点などという要素も加わり、ボスはより手強い存在へと進化していったのである。最近ではザコも強くなり、そうそう簡単に倒せなくなっている。少しかじった程度の素人には、とうてい太刀打ちできないほど、ゲームの難易度が増している。さらに、時間内にどれだけ多くの敵を倒せるかを争う、タイムアタックという新システムが登場、腕に覚えのあるマニアの間で人気を博している。

シューティングの元祖

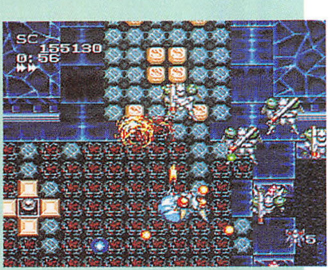


⬅昔の人、誰もがこのゲームの虜となっていた。

最近のハヤリはタイムアタック



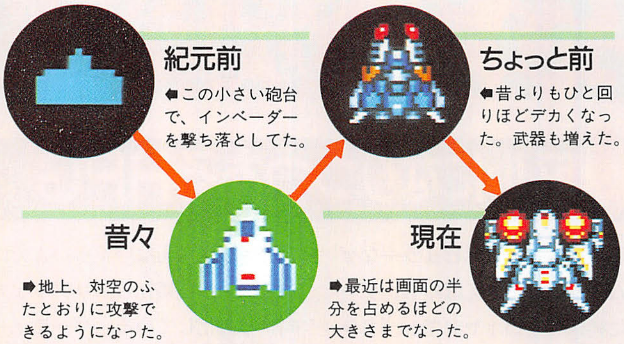
⬆映画にもなったが、タイムアタックの始まりはコレ。名人が必死になっていた。



⬆最近では、ゲームのおまけとしてタイムアタックモードが付いているのだ。

Catch Up 自機の進化

昔と比べると、モニターの性能が良くなって、画面サイズは年々大きくなっている。それにともない……かどうかは不明だが、シューティングゲームの自機も巨大化し、性能アップしている。昔は、チリのように小さかったものが、今では画面の半分を占めるものもあるほど。このままだと、1画面まるまる自機、なんてのも登場するか!?



紀元前
⬅この小さい砲台で、インベーダーを撃ち落としてた。

昔々
➡地上、対空のふたとおりに攻撃できるようになった。

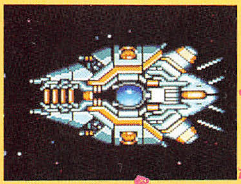
ちょっと前
⬅昔よりもひと回りほどデカくなった。武器も増えた。

現在
➡最近は画面の半分を占めるほどの大きさまでなった。

グラディウスのボスにおける技術の進化

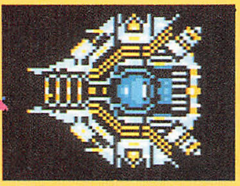
技術の進化は日進月歩。家庭用ゲームマシンも日々進化している。そこで、どれくらい変化しているか、『グラディウス』シリーズに登場するボスのグラフィックを、アーケード版と比べてみた。最初にファミコンで登場したときは、面影はあったものの、小さく丸まっこく、ムリがある感じ。次に、MSXの『グラディウスⅡ』に登場してきたビッグコア。形はかなり似てた。だがしかし、マシンの性能のため、色はかなり違うものだった。そして、ファミコン版『グラディウスⅡ』では、特殊ICの使用により、かなり似たものが登場している。初期のころより、数段アーケード版に似ている。かなり進化してるのだ。スーパーファミコン版では、アーケードのボスと見比べても、間違いが見つからないほどそっくりである。ゲームセンターに出しても、気がつく人がいないくらい。それくらい似てると言ってもヨイ。

アーケード版は



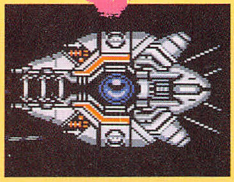
⬅これが本家本元のビッグコアの姿ね。

ファミコン版グラディウスだと



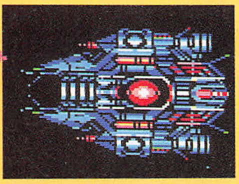
⬅初代ファミコン版の姿。へんな形だね。

ファミコン版グラディウスⅡだと



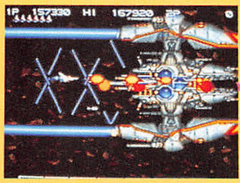
⬅色、形、ツヤといいオリジナルに近い。

MSX版だと



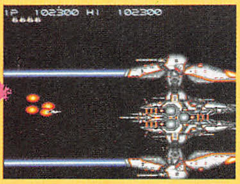
⬅形は結構似てはいるが色がかなり違う！

アーケード版は



⬅3面のボス。コイツがかなり強いのだ。

スーパーファミコン版だと



⬅グラフィックを比べると、本物と同じだ。

とにもかくにもF1ゲーム

ここ数年で、FIというものが超メジャーなスポーツになった。それにともない、FIを題材としたゲームが続々と発売されている。
初期のFIゲームといえば、FIマシンの形をした自車を、ほかの車に当たらないように走らせるだけの、とてもシンプルなもの。チーム名もなきゃ、ピットなんてものもない。ところが、FIがメジャー化するにつれ、ゲームの内容も徐々に進化していったのだ。ちょっと前までは、現存するサーキットのコースレイアウトにチョイ似せてコースが作られていたけど、最近では、エスケープゾーンの位置など、細かい部分までもがリアルに再現されている。チームの種類やマシンの性能など、実際にFIで活躍しているチームのデータにより近くなってきている。そのほかにも、チーム監督となってチームを運営していくといった、シミュレーション的要素を含んだモードまで付いているゲームも登場してきた。さらに、アーケード版のほうでは『ドライバーズアイ』のように、モニターを3つ並べて、迫力満点！　なものも登場。プレーヤーは、実際にFIマシンに乗った感覚で楽しむことができる。ほかにも、『ファイナルラップ』のように最大8人まで同時に対戦することができるものまである。
いままさにFIゲームは、凝りに凝ったマニアックな方向へと進化の真っ最中なのだ。

アーケードでは……



⬆『ドライバーズアイ』は3画面使って迫力満点。

初期のころだと



➡コースも簡単でいまのモノとはかなり違う。

Catch Up より本物へと

3Dタイプは徐々にリアルになりつつある。ゆくゆくは、テレビ中継でおなじみの、ドライバーの視点から見た映像のようになる!?



⬆昔はこれでも迫力満点のスピード感バツグンのできだった。



⬆コースにも起伏ができ、コースも本物に近いためリアリティーがあるぞ。



⬆拡大機能が使われており、本物さながらの迫力が楽しめるぞ。

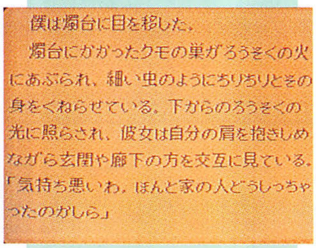


⬆ポリゴンを使って、コースの感じもリアルに再現されているのだ。

いまこそアドベンチャーでしょ

初期のアドベンチャーゲームは操作方法が、いまのものとは大違い。コマンドは選択式ではなく、〝ドア　調べる〟といったことばを、いちいちキーボードで入力してプレーしていたのだ。現在のようにコマンド選択方式が主流となるのであるが、それはそれはじつに画期的な進化であった。
グラフィックも、線だけで描かれていたものが、色付きの絵で表現されるようになった。しかも、アニメーションで絵が動いたりするようになり、進化はますます続く。いまでは、画像取り込みまで施しているものさえ多数ある。
さらに、音声だってかなり飛躍的な進化をとげている。昔はBGMなんてものはなかった。それが効果音が付くようになり、音楽まで入るようになったのだ。
そして、CD-ROMの登場。PCエンジンのCD-ROM²『うる星やつら』のように、登場人物の声が声優さんの声で聞けるものも。リアルさが増し、アニメを見ているような感覚で楽しめるのである。
発売が期待されているスーパーファミコンの『弟切草』などは、グラフィックはほとんどなくて、文字を読ませ、音でその風景をイメージさせるもの。画期的なアドベンチャーと言えよう。

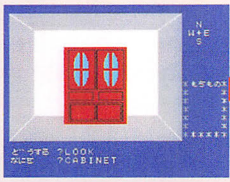
新しいタイプのアドベンチャー



⬆画期的なシステムの「弟切草」。ビジュアルはあまりなく、文字を読んで進んでいくタイプ。効果音によってゲームをもりたて、イメージを膨らませていきながら楽しむといったもの。

Catch Up 絵の進化

アドベンチャーゲームのグラフィックはすごい進歩をとげている。描画の遅い線画から、高速表示が可能になったフルカラー画像へ。さらにその絵が動くようになった。最近では、実際に俳優が演技したものを撮影し、その画像を取り込んでゲーム画面にしたものまである。しかもそれが動いたりする。



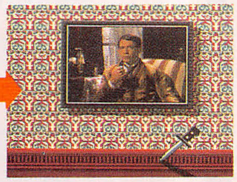
⬆パソコン版の「ミステリーハウス」。屋敷内部が全部線で表現されてる。色数も少なかった。それが逆に、少し不気味でドロドロした感じを出していた。



⬆その場の風景がいろいろ描かれている。しかも、その画面を指さして調べることまでもできたのだ。初期のころと比べると、かなりの進化をとげている。



⬆画面に描かれた絵もそのシーンに応じて動いたりする。もちろんそこに出てくる人物は、しゃべるたびに口をパクパクさせる。演出の面で進化しているのだ。



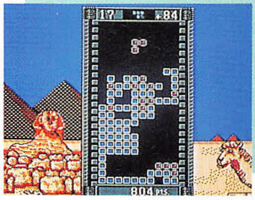
⬆実際にあるものを撮影し、それをスキャナーというメカで取り込んだものをゲーム画面にしたもの。しかもその絵が、動いちゃうからオドロキだよね。

パズルゲームの大変革

初期のパズルゲームは、アクション的要素を含むものが多かった。『ドアドア』や『ロードランナー』などがよい例である。アクション的要素を持たない、いわゆる思考型パズルが人気を集めはじめたのは、『エッガーランド』シリーズに見られる、いわゆる『倉庫番』スタイルのゲームが登場して以来である。それ以降、さまざまな思考型パズルゲームが登場することとなったが、現在も不動の人気を維持しているものとして、『上海』シリーズが挙げられる。積み上げられた麻雀牌の端の方から、同じ絵柄の牌を取っていく、という単純なルールが、安定した人気を呼んでいる。

また、アクション要素の強いものとして人気を集めたのは、水道管ゲームと呼ばれるスタイルの、パイプをつなげていき、一定の条件をクリアーするというものだ。

パズルの歴史を左右

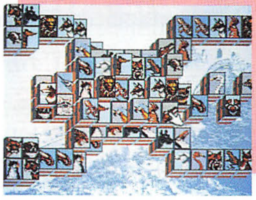


➡『テトリス2』のボンブリス。早く遊びたいね。

そんなパズルゲーム界を大きく動かしたのは、アクションパズルのなかでも〝落ちゲー〟と称されるゲーム。すなわち、『テトリス』の登場である。上から落ちてくるブロックを並べる、ただそれだけのパズルがなぜこれほど人気を呼んだのか。その答えはひとつ、システムのシンプルさにある。単純なゲームほど奥が深い、ということを、このゲームは立証した。

以後、パズルゲーム界は粗製濫造の時代に入る。〝テトリスもどき〟と呼ばれたゲームが数多く出現した。そんな〝落ちゲー〟のなかでも数少ない成功例は『コラムス』と、『ドクターマリオ』くらいのものであると思われる。

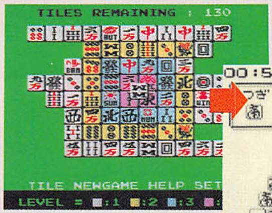
思考型パズルの代表


⬅『スーパー上海ドラゴンズアイ』の画面だ。

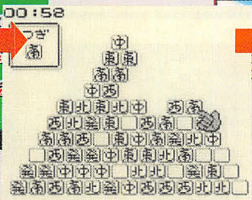
そしてついに、『テトリス2』が10月にファミコンで発売される。従来の『テトリス』に加え、〝ボンブリス〟という新しいシステムのゲームが遊べるのだ。さらに、やはり11月『ブロックアウト』が発売される。上から見た立体型の『テトリス』といえばわかりやすいだろう。この先〝落ちゲー〟の人気を超えるものは出てくるのだろうか？

Catch Up パズルゲームと地名の謎を探る(ウソ)!!

パズルゲームには、なぜか地名がついているものが多いんだな。でもゲーム内容と地名が関係あるかというと、必ずしもそうではないみたい。じゃあなんで地名がタイトルになってるのか？　やっぱり麻雀といえば中国、という発想からだとは思うんだけど、そこで謎なのが『琉球』。なんでポーカーなのに沖縄なのか？　ポーカーといえばラスベガス、だと思うんだけどなあ。



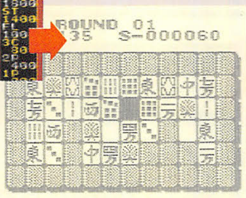
⬆『上海』。麻雀イコール中国ってけっこー安易な発想。



⬇『四川省』。地名じゃないけど一応チェックね。



⬅コイツが謎の『琉球』なのだっ！　なんでだろー。



⬅『香港』も麻雀牌のゲーム。遊びかたも似てるのだ。

ファミ通の進化も語っちゃう!!

パズルゲームとは全然、なーんの関係もないんだけど、いきなし〝ファミ通の進化〟なんてモノを語ってみちゃおうと思う。だけど、ファミ通ははたして進化しているのか？　週刊になったり、新コーナーができたりして、変化はしてるんだけど、やってるコトはずーっと変わんないんだよね。昔っからおバカさんなコトばっかやってるしね……。はっ、これじゃ進化が語れないぞ。うーん、困ったなあ。まあいいや、とりあえず変わった部分だけでも語ってみるか。

では、週刊第1号と創刊号を比較してみよう。なんと、週刊第1号の厚さは、隔週刊だった創刊号の2倍なのだ。増え続ける情報量に応えたってトコかな。しかも、値段は創刊号290円に対し、週刊第1号280円。こりゃすげえぜ！　倍の厚さでほぼ同じ値段。今読んでる読者のみんなは、創刊号当時の読者より得してるぞ。よかったね。

強引に納得させたあたりで、内容の進化について語りたいのだが、もうスペースがない。残念だなあ。

創刊以来続いてる禁断の秘技も


⬆これが創刊号の〝禁断の秘技〟のページだ。ゲームの名前が懐かしい。



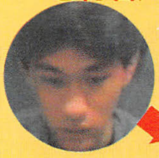
⬆そして週刊第1号のおんなじページ。周囲のロゴがハイセンスな感じだよね。

森下万里子の進化

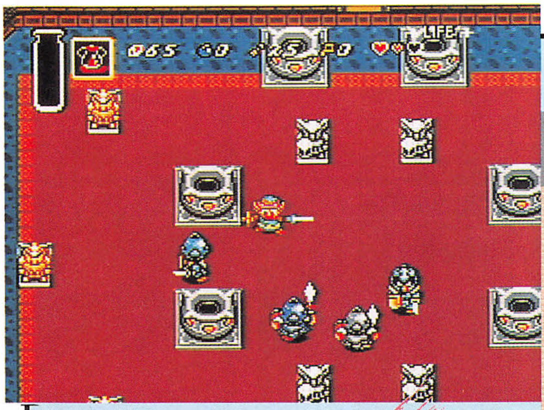

⬅昭和61年当時、なんと18歳のころの万里子だあっ!!


➡そんでもってこれが今の万里子。うーん、すっかり大人っぽいよね。

毛利名人の進化


⬅映画に出演したときの名人。若くてカッコいいよね。


➡そして現在の名人。毎日毎日秘技探しに懸命。ご苦労さんです。



新・ゼルダの伝説

任天堂　11月21日発売　8000円［込］　スーパーファミコン

ファミコン用ディスクシステムの、『ゼルダの伝説』が発売されたのが、'86年。続編の『リンクの冒険』が発売されたのがその翌年の'87年。そう、『リンクの冒険』が発売されてから、もう4年の歳月が流れてしまった。

時代はファミコンからスーパーファミコンへ移り変わろうとしている。いま、新生『ゼルダの伝説』として『新・ゼルダの伝説』が静かに始まる……。

システム返り咲き進化！

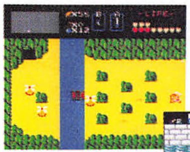
『新・ゼルダの伝説』は、『ゼルダの伝説』の画面構成を継承する、上から見下ろしたトップビュー画面のアクションRPGだ。ここだけ見ると進化していないように見えるけど、スーパーファミコンだけあって、ビジュアルの見せかたは前作、前々作をはるかに上回っているぞ。

たとえば、雨が降るシーンがあったり、視界が遮られて部分的にしか画面が見えなかったり……。

いうなれば、システム返り咲き特殊進化ゲームって感じだ。『ゼルダ』は僕らを裏切らなかったぞ！

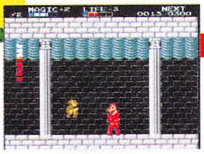
システムがグーンとグレードアップだ！

ゼルダの伝説



⬅ディスクシステムで爆発的人気だった。

リンクの冒険



➡サイドビュー画面が懐かしいなぁ！

そして新ゼルダの伝説



ワクワクするぜ！



⬅画面には敵がウヨウヨいて、ちびっちゃう!?

今度は雨が降るぞ



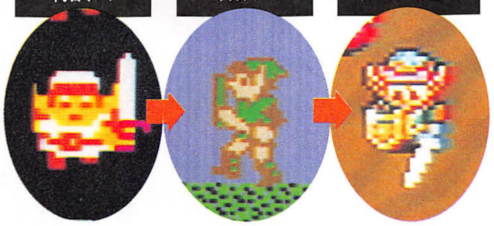
➡地下道の中は、視界が制限されて歩きにくい。

『新・ゼルダの伝説』では、マップやダンジョンの雰囲気が、前作『ゼルダの伝説』と比べるとガラッと変わっている。当然出会う敵も新しいし、冒険するマップだっていままで以上に起伏に富んでいるのだ。迷路のような山があり、水の中ありで、より一層冒険を楽しいものにしてくれるぞ。

いつだってリンクがヒーローなんだぜ

ストーリーは、ハイラル地方で昔に起こった事件を背景に進行していく。つまり『ゼルダの伝説』よりずっと前の話なんだけど、やっぱり血は争えない。リンクとそっくりだ。

一代目リンク　二代目リンク　リンクの先祖だ



⬆ああ懐かしいその姿は、初代リンク。ずんぐりむっくりがかわいい。

⬆1年たったリンクはすっかり成長してかっこいい。成長期なのだ！

⬆あの初代リンクの姿は先祖の遺伝だったんだね。納得しちゃうなぁ。

操作方法だって負けずに進化していく

システム全体が進化したってことは、それにともなって操作方法も進化したってことだ。

でも、複雑な操作方法に進化してしまったのでは……と心配したが、さすがは任天堂。

アクションRPGのツボをこころえていて、基本的に使うボタンはA、B、Yボタンで、そのほかにマップ用にセレクトボタン、アイテム用にスタートボタンを使うのだ。

自然の変化も取り入れた



⬆物を運べるなんて、すごい進化だなぁ。ただただ感心しちゃう…。

⬇事件を解決するためだったら、火の中水の中だ。



敵を突き落とす快感!!



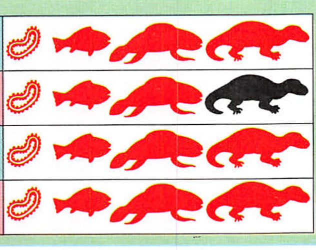
⬆火花を散らしながら敵を追いつめていくと。

⬇敵を剣で突き落とす転落シーンだ。



進化度チェック

MAP	画面の広さは16×16。でも、奥が深いのだ。	
キャラクター	主人公が一貫しているところがうれしいなぁ！	
シナリオ	聞いたことがあるような気もするが……。	
操作方法	簡潔な操作方法をおおいに評価したい！	



メーカーからひと言

地形は起伏に富んでおり、立体的な構成になっています。

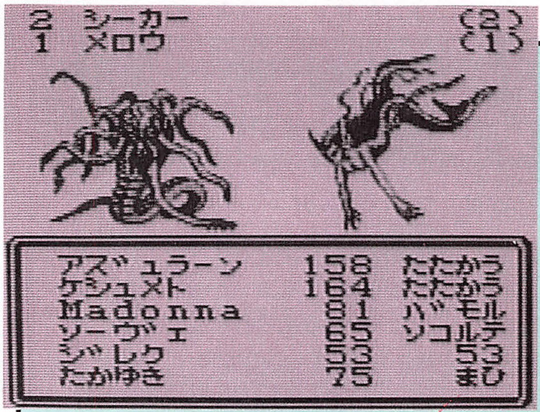
地上、モンスターの世界各々16×16画面が2枚分あり、さらにダンジョンへ広がる世界は手応え十分です。　（任天堂　本郷）

年表

ゼルダの伝説
'86年2月21日　ファミコン

リンクの冒険
'87年1月14日　ファミコン

新・ゼルダの伝説
'91年11月21日発売予定　スーパーファミコン



ウィザードリィ・外伝Ⅰ

アスキー　10月1日発売　4635円［込］　ゲームボーイ

ついに！　あのRPGの名作の誉れ高き『ウィザードリィ』がゲームボーイで発売になる。ただそれだけとっても、この『ウィザードリィ』にとっては大進化といえるのだが、いままでのパソコン版やファミコン版とはひと味もふた味も違う仕上がりになったぞ。いままでは「さぁ家にかえって『ウィズ』でもするかな」だったのが、これからはいつでもどこでも『ウィザードリィ』の日々だ。

『ウィズ』からはじまった……

今回発売されるゲームボーイ版の『ウィザードリィ・外伝Ⅰ』は、いままでのようなアメリカ版のシナリオの移植といったこれまでの手法でなく、完全に日本人の手によって生み出されたシナリオだ。

でも、心配はご無用。名作の名に恥じないくらいの仕上がりになっている。

でもこの『ウィザードリィ・外伝Ⅰ』の進化、改良点はそれだけではないぞ。攻撃方法やマッピングの革命などなど……。びっくりの新フィーチャー満載なのだ。

『ウィズ』の進化はとまらない

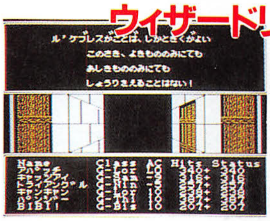
ウィザードリィⅠ



➡ここにファミコン版『ウィズ』の歴史が、凝縮されている。

このゲームボーイ版の『ウィザードリィ・外伝Ⅰ』が生まれる10年前に、アメリカで本家『ウィザードリィ』が生まれた。始めは誰もこんな名作と呼ばれるRPGになるとは思わなかっただろう。『ウィザードリィ』の進化は、RPGの進化だ。

ウィザードリィⅡ



⬅この『ウィズⅡ』は、ほかのバージョンでは3番目のシナリオ。

ウィザードリィⅢ

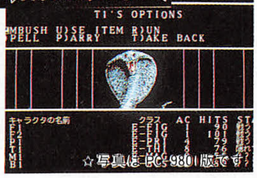


➡いろいろな部分に手を加えた、オリジナリティーが溢れる。



⬅PCエンジンにも、『ウィズ』の波がやってきた。ラッキー！

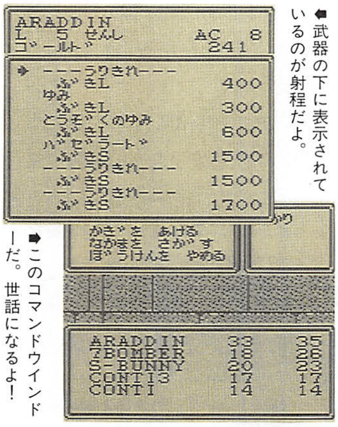
そして…



⬆スーパーファミコンでも、『ウィズ』のシナリオⅤが発売予定だ。

『ウィザードリィ・外伝』はここが変わった

ゲームボーイ版の『ウィザードリィ』を作るにあたって、いままで不変だったシステムについに改良のメスが入れられた。最大の改良点といえるのが、後列からも攻撃ができるようになった点。これで、呪文しか唱えられなかったヤツも、武器によっては攻撃できるようになった。またダンジョンに彩りを添えるトラップのために専用のウインドーが設けられた。これで探さないとドアが見つからないぞ。

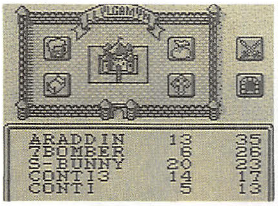


⬅武器の下に表示されているのが射程だよ。

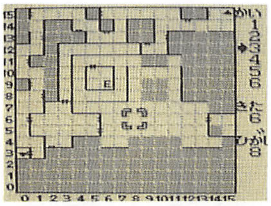
➡このコマンドウインドーだ。世話になるよ！

見目麗しき『ウィザードリィ』だぞ！

攻撃面のほかに進化したところといえば、画面がビジュアライズされたこと。いままでは想像の世界にあった寺院や酒場の姿をビジュアルとして楽しめるのだ。もうひとつはオートマッピング。これさえあれば屋外だってオーケーさ。



⬅画面を見ているだけで、ワクワクしてくるぜ！



➡紙とペンよさらば。この機能があれば、どこでもゲームが楽しめるぞ！

パソコン版はここまで



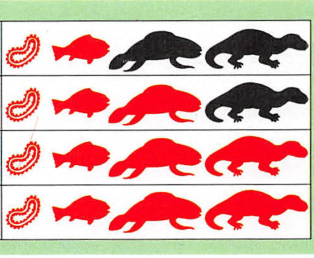
⬅PC-9801版のシナリオⅤのタイトル画面だ。おもしろいぞ。

年表

ウィザードリィⅠ　狂王の試練場
'87年12月22日　ファミコン
ウィザードリィⅡ　リルガミンの遺産
'89年2月21日　ファミコン
ウィザードリィⅢ　ダイヤモンドの騎士
'90年3月9日　ファミコン
ウィザードリィ・外伝Ⅰ
'91年10月1日発売予定　ゲームボーイ

進化度チェック

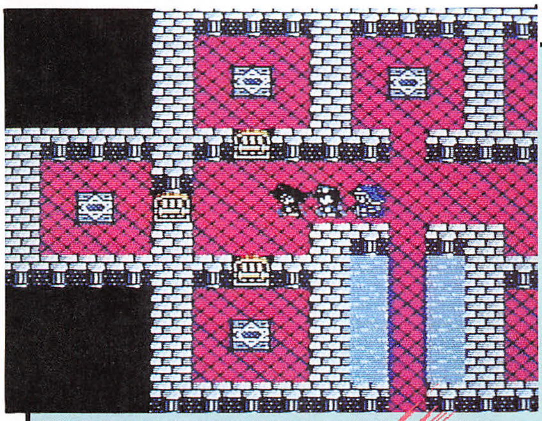
MAP	マップは、いままでのように整然とたたずむ……。	
キャラクター	ゲームボーイ用に書き起こされたキャラクター。	
シナリオ	日本で作られたオリジナルのシナリオがよい。	
操作方法	ファミコン同様操作性は抜群によいのだ。	



メーカーからひと言

後列からも武器攻撃できる、戦闘中に魔物を呼び出せるなどの新システムで、戦闘がより楽しくなっています。また、オートマッピング機能も導入しました。

（アスキー　広報部）



ファミコンジャンプ'91 ―最強の7人―

バンダイ　今秋発売予定　8500円（予価）ファミコン

『ファミコンジャンプ』が進化して、ぼくらの前に帰ってくる。今度は脚本に堀井雄二、プログラムに中村光一を起用している。出てくるヒーローたちも、現在もっとも人気の高い7人だ。バトルシーンだって斬新。S・A・S＝シミュレーション・アクション・システムという、いままでのRPGになかった新システムを採用している。どんな進化か、じっくり分析するぞ。

再びファミコンジャンプだ！

『ファミコンジャンプ'91』はシリーズ第2弾だ。1作目は'89年に週刊少年ジャンプの創刊20周年記念ソフトとして発売になった。善悪のヒーローが100人以上登場するアクションRPGであったが、第2弾は、まったく違ったコンセプトとゲームシステムを導入して、まったく新しいゲームに生まれ変わったと言っていいだろう。つまり、突然変異的進化ゲームなのだ。

人気があったゲームの次回作って、作るのが難しいけど、このゲームは大成功になるかも。

ジャンプの歴史はヒーローの歴史！



←一作目は、自分自身が主人公だった……。

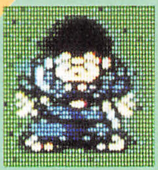


←懐かしいその姿は『北斗の拳』のケンシロウ！

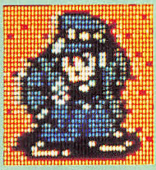


←『ついでにとんちんかん』は、いつでも笑える。

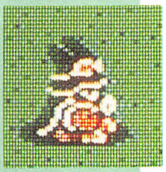
そして'91年のヒーローは



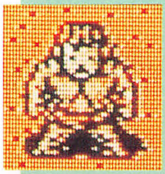
↓両さんは、7人の中の最長老だぞ。



↓スタンドの使い手、空条承太郎。



↓アニメでも人気のタルる～トくん。



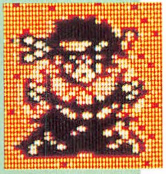
↑ジャングルの王者、ターちゃん。



↑孫悟空は前作からの移動組だよ。



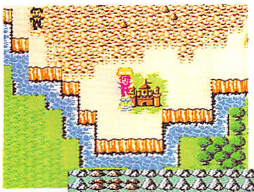
↑拳で勝負だ。前田太尊だ。



↑正義の剣で悪をきる、桃太郎……。

いままで以上にマップが面白い！

RPGの命って、シナリオとマップの広さのバランスがキーポイント。ただ広いマップにつまらないシナリオって、最悪だよね。しかし今回の『ファミコンジャンプ'91』はそんな心配は無用なのだ。前作の2倍のマップがキミを待つ！



←山あり、谷あり、起伏に富んだマップ。



←前作の2倍のマップで楽しさ100倍!?

バトルシーンも進化していくのだ！

今回の『ファミコンジャンプ'91』の最も進化した点は、S・A・S（シミュレーション・アクション・システム）という新しいコンセプトの戦闘シーンだろう。

簡単なコマンド選択で、戦闘の種類を選ぶとアクションゲームのように、動きのある戦闘が自動的にシミュレートされるのだ。

これで退屈だったRPGの戦闘シーンも、目が離せなくなっちゃうなぁ。これはうれしい進化だねぇ。



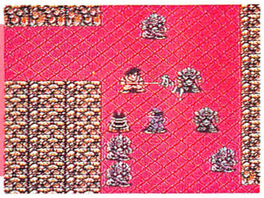
←必殺ワザで、敵をけちらせ、やっつけろ！



←敵と出会うと自動的にバトルシーンへ。



←アイテムはこのコマンドで選ぶぞ！



←攻撃コマンドで、ヒーローが動くぞ！

進化度チェック

MAP	いままでのマップの2倍。「ドラクエIII」と同等だぞ。	
キャラクター	今回は主人公を7人に絞りこんでのエントリーだ。	
シナリオ	7つのサブシナリオと、メインシナリオの構成。	
操作方法	前作同様に分かりやすい操作方法に好感が持てる。	

メーカーからひと言

同じ週刊少年ジャンプからキャラクターを選んでいるけど、まったく違うゲームになっています。脚本に堀井雄二、プログラムに中村光一を迎えて、気合十分です。

（バンダイ　広報部）

年表

ファミコンジャンプ　英雄列伝
'89年2月15日　ファミコン
ファミコンジャンプ'91　最強の7人
'91年9月～11月発売予定　ファミコン



スーパーファンタジーゾーン

サン電子　12月発売予定　価格未定　メガドライブ

『ファンタジーゾーン』といえば……ホンワカパッパした雰囲気のゲーム、と思っている向きも多かろう。だが今回の『スーパーファンタジーゾーン』はそんな甘いゲームじゃない。バリバリのシューティングゲームになったのだ！……なんてのは大ウソ。今回もちゃーんと、ホンワカパッパした雰囲気は健在だから安心してね。しかもメガドライブ。グラフィックにも期待しよう！

システム逆もどり型進化

お金を貯めてショップでパーツを買う、というシステムが斬新だった『ファンタジーゾーン』シリーズ。今回もそのシステムは変わらない。ただ、『Ⅱ』ではショップが特定の場所にあったけど、今回はプカプカ浮かぶ風船の形になった。第1作に戻ったような感じだね。また、すべての敵を倒すと自動的にボス敵のところへ行ける、というシステムも、第1作を踏襲して、一段とパワーアップしているぞ。

なんてったってアイテムがすごい!!

ショップで売っているアイテムは、なんと30種類以上。ショットからビーム、ミサイルまで、あらゆるアイテムが売られているのだ。買い物するだけでも楽しいぞ。品物は、買うたびに値上がりしていくけど、よく使うものはそんなにバカみたいに高くはならないのだ。

これがアイテムだっ!



お店の外見も







➡レーザーもご覧のとおり。でも制限時間制なのがくやしい。

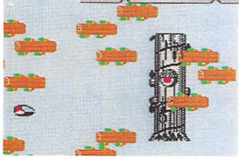
⬆これが7方向ショット。これだけ撃てれば怖いものなしだ。

ボス敵の変遷史をとっくりと見てちょ

各ステージの最後にボス敵が登場するのは、ご存じのとおり。そのボス敵だけど、どっかヌケてるというか、笑わせてくれる敵であるのは今までどおりなんだけど、それだけじゃないのだ。容赦なく攻撃をしかけてくるので、ナメてると痛い目にあうぞ。しかも、これまでのボスにくらべて、格段に図体がデカい。小さなオパオパが、苦心して戦う姿に、悲哀のひとつも感じてやんなくちゃ、かわいそうってもんだ。



➡第1作の1面のボス。なんだかおマヌケなヤツだ。



⬅これは第2作の1面のボス。やっぱしおマヌケ。



➡でもって今回のボス敵だ。口のなかの空洞の立体感がスゴイでしょ？　おマヌケだなんて言ってられないのだ。

それだけじゃないぞ、背景も見れ

敵にばっかり目をとられていないで、超キレイな背景にも注目すべし。各ステージごとに違う背景が描かれていて、ステージに迫力を与えたり、それぞれのボスを引き立てたりしてくれているのだ。



⬅暗闇のなかで、四方八方から容赦なく敵が攻撃してくる、シビアな面だ。

➡この奥行きを見よっ！これがスクロールするんでっせ。たまらんね。



進化度チェック

ステージ	それぞれのステージが格段にパワーアップしたぞ。
アイテム	こりゃーもう文句なしに豪華絢爛ってカンジだぞ。
システム	システム的には第1作とほとんどおんなじ。
総　合	シリーズ最高峰の位置はキープできたも同然。

メーカーからひと言

『スーパーファンタジーゾーン』は、メガドライブのオリジナルですが、原点に戻り、1作目に近いソフトになりました。新アイテムやボス、デモ画面のアニメに注目してください。　（サン電子　山本）

年表

ファンタジーゾーン
'87年7月20日　ファミコン
ファンタジーゾーンⅡ
'88年12月20日　ファミコン
スーパーファンタジーゾーン
'91年12月発売予定　メガドライブ



スーパーアレスタ

東宝　'92年3月発売予定　8500円　スーパーファミコン

そろそろスーパーファミコンで、バリバリのシューティングゲームが出ないかなあ、と思っていたアンタ！　おめでとう。アンタの希望に沿って『アレスタ』がスーパーファミコンになるぞ。どーだ、嬉しかろう。しかもすごいことに、東宝の映画で特撮を担当している監督さんが監修するらしい。今までの『アレスタ』に、日本映画界の技術が加わるのだ。こりゃも一無敵だぜっ！

純正パワーアップ型進化

『アレスタ』シリーズといえば、コンパイル。そのコンパイルと、東宝の特撮スタッフが力を合わせて作ったゲーム。それがこの『スーパーアレスタ』なのだ。スーパーファミコン初の、たてスクロールのシューティングゲームということで、開発スタッフの意気込みには並々ならぬものがあるのだ。ド派手なゲームになること間違いなし。

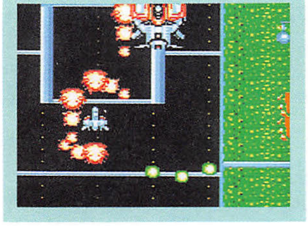
多彩な武器のなかから選べるんだな

攻撃の中心となるショットは8種類。これはさまざまなシチュエーションに合わせて、自分の好きなものを選択することができる。さらに、選択したショットは、戦闘中に登場するアイテムを取ることでパワーアップ。それだけではないぞ。それぞれのショットの方向やパワーなどを調節することができるのだ。この3種類の攻撃パターンによって、従来のシューティングゲームよりも、格段に多彩な攻撃が楽しめるゲームになっていることは確実だ。もちろん、敵の攻撃もハンパじゃないぞ。

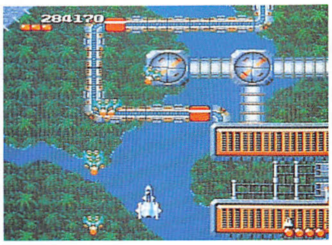
『GGアレスタ』も出るよ

こちらは本家コンパイルの話。『GGアレスタ』が、11月下旬ごろにゲームギアで発売される予定だ。発売するのは初めてのコンパイルだけど、本家本元であるだけに、期待度は大だ。





⬅敵もカタいヤツらばかり。心してかかれ！



1 ショットは8種

ノーマルショットをはじめ、レーザーや拡散弾、果てはホーミングなど、8種類の攻撃方法のなかから好きなものが選べる。



⬆なにもしてない状態のノーマルショットの図。

⬇このヘンテコな攻撃方法を使う気はあるかね？



2 レベルアップ

さらに、自分が選択した武器がパワーアップする。いちばん弱い段階と最強の段階とでは、トーゼン威力がちがうのだ。



⬆特殊攻撃だってほーらごらんのとおり。

⬇おりょりょー！　こっ、これはすごいぜっ！



3 ショットのコントロールが自由自在！

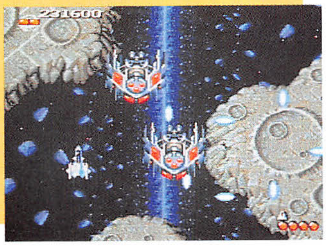
そして、このゲーム最大のウリである"ショットコントロールシステム"がこれ。ゲーム中にRボタンを押すことで、ショットの方向などを調節することができる。自分の使いやすいショットにしてしまうことができるのだ。

そのほか、オプションとなる武器の種類も多彩。ショットとの組み合わせによって、自由自在に攻撃パターンを生み出せる。また、自分ばっかり強いとバランスが悪いってなわけで、当然敵も強い。しかもデカい。心してかかれ！

⬇この"H"って書いてあるのはナンなんざましょね？　パワーアップアイテムの一種かもしれん。気になるのう。



⬇これも特殊攻撃の画面。ちなみに、このページの写真はすべて、もっともーっとパワーアップする予定だ。期待しれ！



進化度チェック

ステージ	難易度も恐ろしくパワーアップしているぞ。
アイテム	アイテムの多彩さよりも強いウリがあるもんね。
システム	これは文句なしでしょう。作品最大のウリだもんね。
総合	スーパーファミコンならではのゲームになるか!?

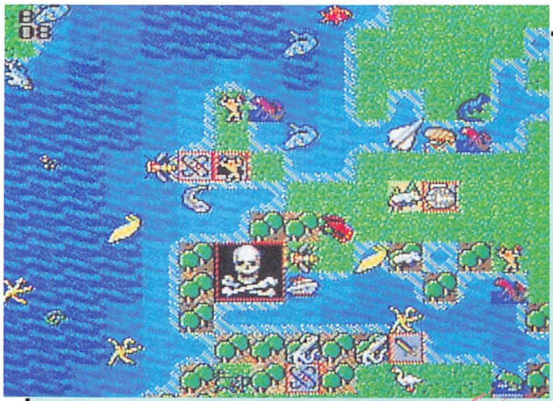
メーカーからひと言

この作品の最大の見どころは、なんといっても、多彩な攻撃方法にあります。斬新なシステムで、飽きのこないゲームになることは保証します。迫力のあるゲーム展開をお楽しみに。

（東宝　竹野）

年表

武者アレスタ
'90年12月21日　メガドライブ
GGアレスタ
'91年11月下旬発売予定　ゲームギア
スーパーアレスタ
'92年3月発売予定　スーパーファミコン



シムアース

イマジニア　価格未定　発売日未定　スーパーファミコン

進化を続けるゲームシーンのなかで、もっとも個性的な進化をとげているジャンルがシミュレーションではないだろうか。シミュレーションというと、戦争などを題材にしたものが多い。しかし、最近は画面に映る環境にプレーヤーが手を加え、その結果を見て楽しむ、といった自由度の高いものが増えている。この『シムアース』もそういった種類のシミュレーションゲームなのだ。

進化がテーマだ!!

『シムアース』は米国のマクシス社のシムシリーズの第2弾だ。

同社のシリーズ第1弾『シムシティー』では、プレーヤーが市長に扮したが、このゲームでは、プレーヤーが創造主となり惑星全体を自由に操ることができるのだ。

スーパーファミコン版でのゲームの目的は、惑星の生物を高度な知的生命体へと進化させ、次なる惑星へと移住させることだ。もちろんそんな目的を無視しての好き勝手なプレーで、自分だけのヘンな惑星を造ることも可能だぞ。



⬆自分が手を加えた惑星にいろんな生物が出現してきた。う〜ん、いい気分。



⬆宇宙へと飛び立つ人類。ここまで発展させることができるのだろうか？

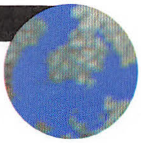
進化の舞台は無数？

ランダムプラネット



➡自由に遊びたい人ならこの惑星。なんでもできるのだ。

デイジーワールド



➡生物の種類が限定されている、初心者向けの惑星なのだ。

このゲームのパソコン版では8つの惑星が登場する。8つの惑星は、それぞれに特徴があるので、その惑星に合った方法で、発展させていかなければならないぞ。

なかでもランダムプラネットでは自由に惑星を造ることが可能なので、好き勝手に遊びたい人にはぴったりだ。スーパーファミコン版では、パソコン版にはないオリジナルの惑星が登場したりと、大幅にパワーアップしている。

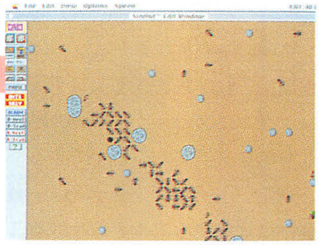
進化を続ける『シム』シリーズ

シムシティー



市長となり画面のなかで町作りをしていく。スーパーファミコン版では助手やプレゼントなどの新要素が加わった。発売元は任天堂。

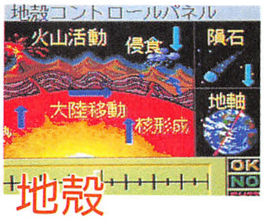
シムアント



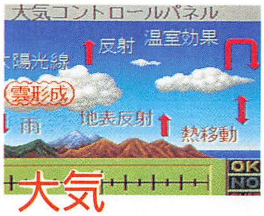
アリの群れのリーダーとなって、庭を占領していくシムシリーズの第3弾。さまざまな視点からアリの生活を観察することができる。

※画面はIBM-PC版のものです。

すべてのものをコントロール



⬅この操作で惑星の大陸や海を形成する。ゲームの基本となる部分だぞ。



⬅気象状況を操作する。地表の温度に影響してくるので、とっても大事だぞ。



⬅進化の方向性を決定する。繁殖率や、突然変異率を自由に操作しよう。



⬅もっとも重大なのがこれ。力をそそぐ文明と主要使用エネルギーを決定する。

進化度チェック

難易度	パソコン版よりはチョッとだけやさしくなる？	
操作性	セーブなどはスピーディーになるだろう。	
グラフィック	やはりドットは粗くなってしまうのか？	
サウンド	雄大なサウンドが聞けるかもしれない？	

メーカーからひと言

これは単なるシミュレーションゲームの粋を超えた総合エンターテイメントソフトです。もちろん、スーパーファミコンならではのアレンジも、随所にほどこしてあります。　（イマジニア　佐川）

年表

シムシティ　スーパーファミコン
'91年4月発売　任天堂

シムアース　スーパーファミコン
'91年発売予定



ファイアーエムブレム外伝

任天堂　6000円［込］　'92年1月発売予定　ファミコン

ここ数年、もっとも人気のあるゲームジャンルはRPGだろう。そのRPGの良い部分をシミュレーションに取り込み、うまく融合させたのが、前作『ファイアーエムブレム』だった。その続編である『ファイアーエムブレム外伝』は前作の問題点を一掃し、新たなシステムをいくつか導入することによって、前作よりずっと進化したシミュレーションゲームになっているのだ。

正常進化型ファンタジーRPGシミュレーションだ

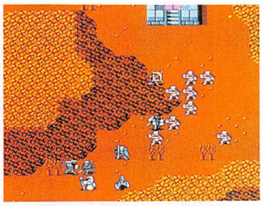
このゲームは前作の流れをくむRPGシミュレーションゲームだ。

前作の姿を継承しつつも、さまざまな点で進化している。舞台となるのは、前作のアカネイア大陸から、はるかに離れたバレンシア大陸。この大陸にあるふたつの王国、リゲアとソフィアの戦いの物語が『外伝』では描かれている。

4段階のクラスチェンジや部隊数のシステムなど、すべての部分が前作を超えているのだ。



➡今回は新たな主人公が活躍するのだ。


⬅これが『外伝』の新しいゲーム画面だ！

イベントとマップも進化

『外伝』では戦闘マップのほかに全体マップが導入されている。前作では戦闘中に村や民家に立ちよって情報を入手しなければならなかった。今回は、よりRGP風になり、全体マップ移動中に村や砦の人々と話し情報を得ることができるのだ。これにより情報をもう1回聞いたり、とりそこねた宝箱をとりに戻る、といったことが可能になったのだ。これは大きな進化といえるだろう。



⬅このような全体マップが加わったのだ。



➡会話シーンはこんな風に進化したのだ。

グッと引きしまった操作システム

キャラクターに感情移入できることが前作の最大の特徴だった。

しかし、主人公マルスの率いる部隊は最高で約50人！　これではちょっと多すぎた、というのが正直なところ。この『外伝』では主人公がアルムとセリカのふたりになったため、部隊数はふたつになり、1部隊あたりの人数は最大10数人となっているのだ。

ふたつの部隊を操作することで、戦略的にもいっそう厚みがでてくる。キャラクターの人数が減ったことで、より感情移入しやすくもなった。この部分は、ユーザー思いの大きな進化といえる。

50人1部隊から



⬆50人もの仲間たち……。あまりに多すぎて大変だったのだ。

10数人2部隊に



⬆1部隊あたりの人数は10数人に……。これなら全員に気をくばれるぞ。

お金もお店も消えたのだ

前作にあった武器の消耗という概念が、今回はなくなっている。それにともなって、ゲームの世界からお金が消えてしまった。これによってお店がなくなり、面倒な買い物もゲームから消えたのだ。

残念な気もするが、戦闘に集中できるようになった、という点では大きな進化といえるだろう。



⬆アイテムの消耗など気にせずに、じっくりとプレーできるのだ。これで、ずいぶんと楽になったよね。

進化度チェック

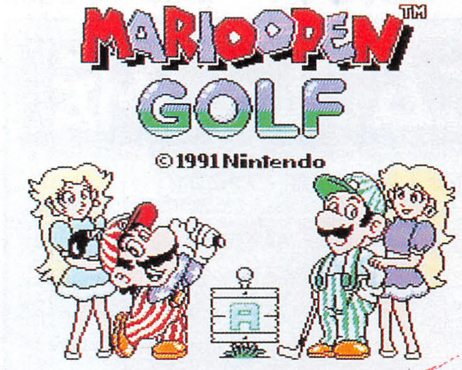
戦闘システム	モンスターも登場して確実にパワーアップ。
シナリオ	シナリオは全25話。前作と数は同数。
グラフィック	戦闘アニメーションなどは今回も健在。
操作性	全体マップなどで、より良くなった。

メーカーからひと言

『ファイアーエムブレム外伝』では前作にいろいろあった反省点をすべて改善し、誰もが楽しめるファンタジーRPGシミュレーションを制作するという点を、目標としています。（任天堂　本郷）

年表

ファイアーエムブレム　ファミコン
'90年4月発売
ファイアーエムブレム外伝　ファミコン
'92年1月発売予定



マリオオープンゴルフ

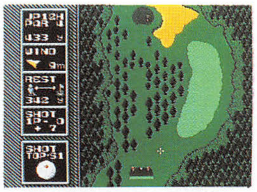
任天堂　9月20日発売　6000円［込］　ファミコン

スポーツゲームはもっとも進化の度合がはっきりと現れるジャンルだろう。ゴルフゲームはいくつも発売されているが、ディスクファックスによる一般参加の大会など任天堂のゴルフゲームは、つねに新たな話題を提供しつつ進化してきた。『マリオオープンゴルフ』は、そんな進化の最終形といってもいいほどに、完成度の高いゴルフゲームなのである。

すべてが大きく進化した

『マリオオープンゴルフ』は、いままでのゴルフゲームの良い部分を残しながら、新要素をたくさん加えている正常進化型のゴルフゲームなのだ。

いくつかの新たな進化のなかで特筆すべき点は、ゲームシステムが面クリアータイプになっているというところだ。コースごとにゲームオーバー規定数が設定されているので、ただダラダラとプレーすることはできないぞ。そのほかにも、コース数の増加、多彩なズーム画面、ショットリプレイ機能などさまざまな部分がパワーアップしている。



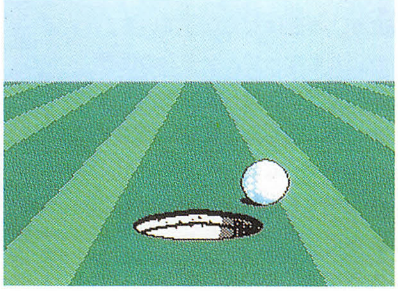
➡通常の画面は前作と似た感じなのだ。

進化したビジュアルシーン

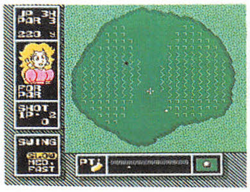
ビジュアルシーンも、今回もっとも進化した部分のひとつだろう。

いままでの任天堂のゴルフゲームでは、ビジュアルシーンにいまひとつ地味な印象があった。ところが今回は、３Ｄパット画面やバンカー落下画面などにズーム画面を使用して、ゲームにメリハリをつけている。またショートアイアンのショット画面をパンＵＰにしたことで、飛ぶボールの軌跡を見事にとらえている。

➡カップインのアップ画面。迫力満点なのだ。



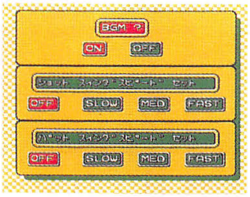
⬇グリーン上の画面は前作とあまり変わらない。



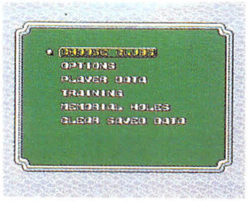
ああ残念……一般参加の大会はなし

ディスクで発売された過去の２作のウリはディスクファックスによる全国大会だった。今回の作品は、カートリッジなので、どうやら一般参加の大会はなさそうだ。

期待していた人は残念だろうけど、その分ゲームの内容が大きく進化しているから、大会がなくても十分楽しめるぞ。



➡大会がなくても、いろいろなモードがある。



⬅結果をセーブできるので、燃えるぜ。

コース数が増えたのだ

⬇コース数が少ないのが、前作の残念な点だったのだが……。





⬆なんと５コースに増えたのだ。はっきりいって一生モン。

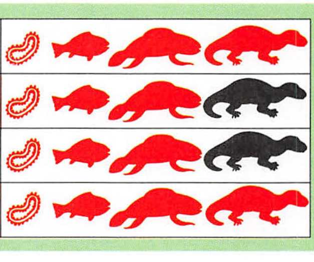
もうひとつの大きな進化はコースの数が大幅に増えたことだろう。

JAPAN、USなど世界各国の全５コース、計90ホールでプレーすることができるぞ。これだけでも十分に楽しめるが、対戦のエクストラコースでは、ランダムにプレーするコースが出てくるので、いつも新鮮な気持ちで対戦することができるのだ。JAPANコースは初心者向けで、ＵＫコースがもっとも難しくなっている。

年表

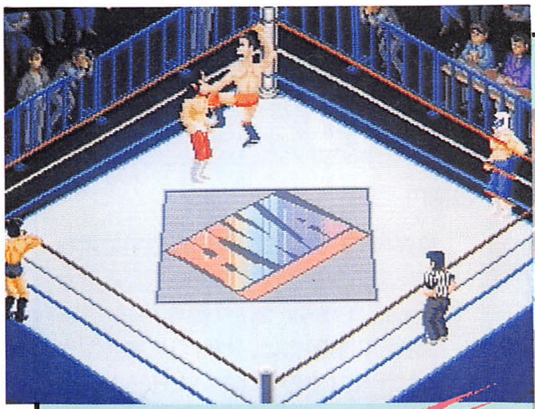
ゴルフ　ファミコン
'84年５月発売
ゴルフＪＡＰＡＮコース ファミコン
'87年２月発売
ゴルフUSコース　ファミコン
'87年６月発売　ファミコン
ゴルフ　ゲームボーイ
'89年11月発売
マリオオープンゴルフ ファミコン
'91年９月発売

進化度チェック

コース	コース数が増えたので末長く楽しめるぞ。	
ビジュアル	グラフィックは段違いにパワーアップしている。	
難易度	難易度もかなり上がったようだ。ビリー強し！	
熱中度	エクストラコースはかならず燃えるぞ。	

メーカーからひと言

いろいろな部分がパワーアップしていますが、難易度もなかなかのもの。最大の難関はビリーにUKコースで勝つことです。制作スタッフでも勝った人がいないというほどなのです。（任天堂　本郷）



スーパーファイヤープロレスリング

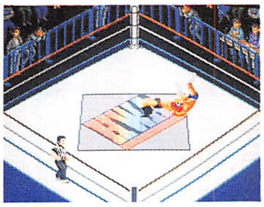
ヒューマン　11月発売予定　8500円(予価)　スーパーファミコン

いつのまにか、異常な盛り上がりを見せているプロレスシーン。熱狂的なファンもたくさんいるのだ。そんなプロレスファンの欲望を存分に満たしてくれたのが、『ファイヤープロレスリング』シリーズ。このゲームをよりマニアックに、なおかつ初心者でもプレーしやすいように正常進化させたのが、この『スーパーファイヤープロレスリング』なのだ。

闘いは進化し続ける……

このゲームの最大の特徴は、なんといっても、現実そっくりのプロレスラーと彼らの繰り出す技の数数だろう。各プロレスラーは姿だけでなく、強さまでも、ほぼ現実に忠実に設定されていた。この傾向は『スーパー』でも強まりそうだ。

また、スーパーファミコンというハードの性能を活かしたリアルな音声合成や、4つのボタンを使うことによる操作性の向上など、あらゆる面で大きく進化している。



⬅新たなリングで男たちの闘いがはじまるのだ。



➡選手の表情などもずっと豊かになったぞ。

現実同様に進化した技

レスラーたちの豊富な技でいつも楽しませてくれるこのシリーズ。

今回の『スーパー』ではなんと技の総数が100を超えてしまったのだ。これは前作『ファイヤープロレスリング』の約2倍にあたる。

また、プロレスに詳しくない人でも、見ているだけで、笑って楽しめる技やレスラーが追加された。

第1作目のつまらない技や古いレスラーが2作目で消えてしまったのと同様に、今回もよい部分を残したうえで、さまざまな改良が加えられている。



⬅最近はめったに見られなくなってしまった、ランニングネックブリーカードロップだ。意外と効く？



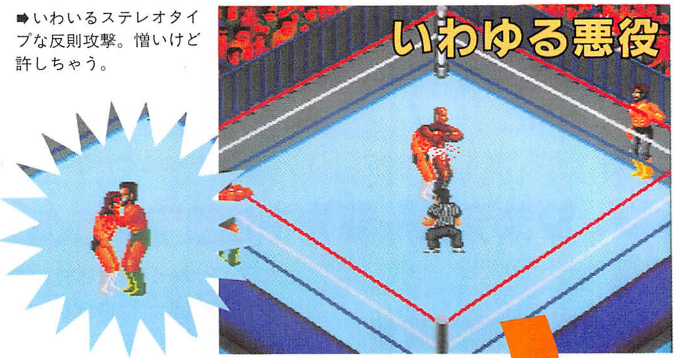
⬅見た目もよくて、効果もばっちりのキャプチュードだ。シリーズ一作目からおなじみの必殺技なのだ。



➡『ファイプロ2』でもおなじみの毒霧攻撃だ。これを相手の顔面に決めると、最高に気分がいいぞ。

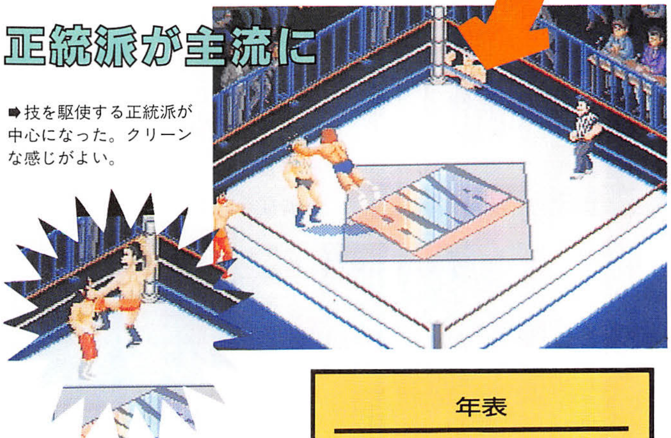
時代とともに登場レスラーたちも……

『ファイプロ』では古き良き時代の悪役レスラーが何人か登場していた。トランクスのなかの栓抜きや急所蹴りなど、いまとなってはお目にかかれないものばかりで、とってもなつかしい。



➡いわいるステレオタイプな反則攻撃。憎いけど許しちゃう。

『ファイプロ2』では、ガラッと変わって、正統派レスラーと若手の台頭が目立った。レスラー数が21人になるという今回はどうなるのだろうか？　いまや伝説と化したアノ人が登場するらしい……。



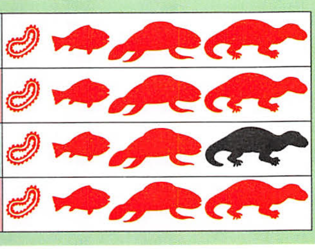
➡技を駆使する正統派が中心になった。クリーンな感じがよい。

年表

ファイヤープロレスリング　PCエンジン　'89年6月発売
プロレス　ゲームボーイ　'90年9月発売
ファイヤープロレスリング2nd BOUT PCエンジン　'91年8月発売
スーパーファイヤープロレスリング　スーパーファミコン　'91年11月発売予定

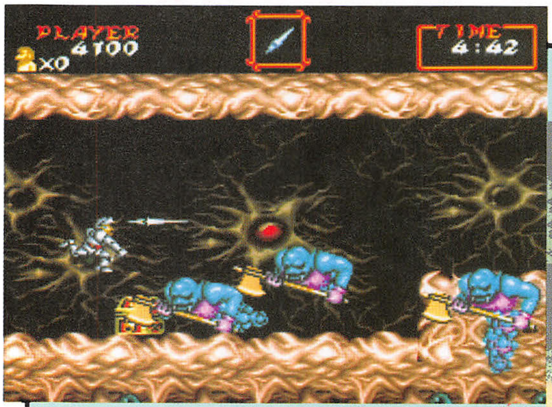
進化度チェック

レスラー数	5人増えて総勢21人になったのだ。	
技の数	なんと100種類になったのだ。隠し技もあるぞ！	
サウンド	ダー、オー、などのおたけびが聞けるかも？	
マニア志向	マニアも初心者も楽しめるゲームになっている。	



メーカーからひと言

今回は初心者でも簡単に遊べるようにしました。演出もパワーアップ。笑える技やレスラー、マニアックな技など、かゆい所に手が届くプロレスゲームです。期待してください。（ヒューマン　開発）



超魔界村

カプコン　10月4日発売　8500円　スーパーファミコン

あの『魔界村』シリーズが帰ってきた。『魔界村』、『大魔界村』に続くシリーズ最新作は、その名も『超魔界村』！　思えば、『魔界村』はアーケードからファミコンに移植されたものの、結局、『大魔界村』は、カプコンの自らの手によって家庭用ゲームに移植されることはなかった。しかし、あの『魔界村』シリーズ独特の雰囲気は、やはり本家でなければ出せないのではないだろうか？

逆移植完全オリジナル進化!

進化論的な立場から見れば、『魔界村』シリーズはなかなかおもしろい進化を遂げている。最初の『魔界村』はアーケードで発表、翌年ファミコンに移植された。しかし、続くアーケード『大魔界村』はセガとNECアベニューによって、それぞれメガドライブ、PCエンジンSGに移植されたが、カプコンのブランドで家庭用ゲーム機に移植されることはなかった。そして、この度、カプコンによって『超魔界村』が発売されるのだが、これまでのアーケードの移植と違って、『超魔界村』はスーパーファミコン完全オリジナルゲームなのだ!!

システム一部先祖返り？

魔界村



➡ファミコン版『魔界村』。うーん、なつかしいな。

大魔界村



➡上下撃ちができるようになったのよ〜んだ。



超魔界村

➡そして、『超魔界村』。2段ジャンプでなければ通れないところ、倒せない敵がいっぱいだ。



➡いつもよりも、2倍高く跳んでおります。

主人公アーサーは、『魔界村』において、武器を左右に投げるだけだったが、『大魔界村』では上下にも投げられるように。しかし、『超魔界村』になって上下撃ちができなくなったのだ!?　なんたるこっちゃいとお嘆きの貴兄、安心めされよ。新しいアクションとして2段ジャンプができるようになったのだ。そして、敵はもちろん、ステージ自体も、2段ジャンプが見せ場となるように進化しているぞ。

防具の種類が増えちまったぞ!!

防具は、ヨロイの種類が増え、新たにタテが加わった。ヨロイは通常の鋼のヨロイ→青銅のヨロイ→黄金のヨロイと変化していく。黄金のヨロイは月のタテとセットになっていて、月のタテを装備していると太陽のタテが出現する。



⬅黄金のヨロイに、太陽のタテを装備。太陽のタテは敵の弾を3回だけ防ぎ、月のタテ装備時よりもマジックパワー充電時間をさらに短縮できるのだ。

武器はパワーアップし、もちろん魔法も!



⬆毎度おなじみの標準装備のヤリ。とりあえず、これは基本ですな。



⬆青銅のヨロイを装備するとすべての武器がパワーアップするのだ。



⬆そして、黄金のヨロイを装備すると魔法を使用できるようになるわけだ。

青銅のヨロイを取ると武器がパワーアップするようになった。もちろん、黄金のヨロイを取ると今までどおり魔法が使えるぞ。



⬅一番使える武器は、やっぱりカマかなあ……。

⬅武器は全部で7種類。ヤリ、ナイフ、ボウガン、タイマツ、オノ、カマ、クロスソードだ。



年表

魔界村
'85年アーケード
'86年6月13日ファミコン
大魔界村
'88年アーケード
'89年8月3日メガドライブ
'90年7月27日PCエンジンSG
超魔界村
'91年10月4日スーパーファミコン

進化度チェック

ステージ	まるで生きているように変化するんだぞい。
アイテム	武器の種類も増えて、パワーアップもするねん。
システム	2段ジャンプが、とにかく楽しいのねんのねん。
総　合	激ムズだけど、ついついやりたくなっちゃうぞ。

メーカーからひと言

『超魔界村』の大きなポイントは揺れ動く大地や回転する通路等の演出効果と、アーサーの2段ジャンプ。2段ジャンプの使い方で攻撃力倍増や防御方法も思いのままとなります。　（カプコン　人見）



悪魔城ドラキュラ

コナミ　10月25日発売　8800円[込]（予価）　スーパーファミコン

あのコナミがサードパーティーとして、ファミコンのディスクシステムに初めて送り込んだ作品をおぼえているか？　そう、『悪魔城ドラキュラ』だ。主人公はドラキュラハンターの異名を持つ、シモン・ベルモント。ムチを武器とした過激なアクションは痛快だったよね。のちにいろんな形に進化したわけだけど、このほどめでたくスーパーファミコン版が登場することになったのだ。

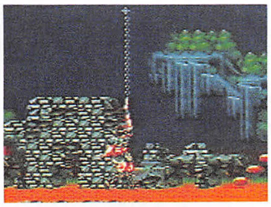
上位機種過激進化ゲーム！

ファミコン版『悪魔城ドラキュラ』の最初の続編『ドラキュラII呪いの封印』はRPG風の情報収集がプラスされていたが、かえって前作のスピーディーな展開がコワれていた。第3作の『悪魔城伝説』は、再び情報収集はなくなり、救出した仲間と交代しながら敵と戦っていくという方向に進化していた。

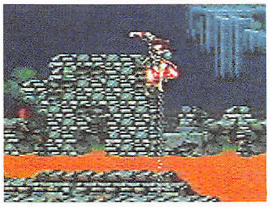
で、スーパーファミコン版『悪魔城ドラキュラ』だが、システム的には第1作に近く、上位機種における第1作のリメイクという進化を遂げているといえる。しかし、最大の進化は、プレイヤーの自由度が高くなっている点だ。

ピシ、ピシ!! 女王さま(?)とお呼び！

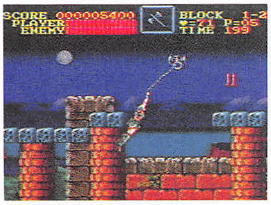
今回の『悪魔城ドラキュラ』がシリーズ中、最も進化した点はシモンのアクションがよりリアルに、より過激になったことだ。いままで、左右にしか打てなかったムチが8方向に打てるようになっただけでなく、✚ボタンによってムチを振り回したり、ムチを絡ませ飛び移ることができるようになったのだ。



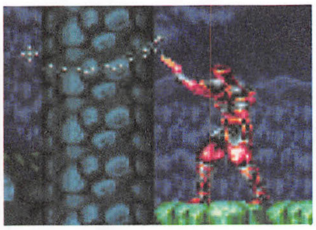
➡見ろ！　上にムチを打てちゃうんだよーん!!



⬅下にだってムチは打てる。うれぴいなあ。



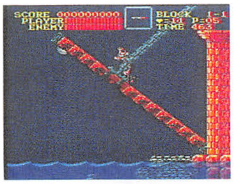
➡ブラブラもできる。ターザンだ（古いなあ）。



⬆開発はムチのしなりを研究するため、○○クラブに通った……わけではない。

悪魔城内部はトラップだらけだ!!

主人公シモンの最終目的は復活した魔王ドラキュラを倒すこと。しかし、ドラキュラの棲む悪魔城内部は危険に満ちあふれているぞ!!



➡最初からこれだ、はね橋が閉まっていくわけなの。やめろ〜。



⬅油断するな！　注意しすぎても、しすぎるなんてことはないぞ。



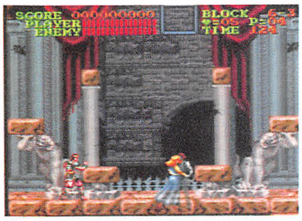
⬅ここはどこだろう。生きて戻れるのだろうか？

さすがスーパーファミコン！ボスがうごく、うごく!!

スーパーファミコンという高性能ハードによって、リメイクされた『悪魔城ドラキュラ』だが、ステージ最後に登場するボスに関しても、そのハードの能力はいかんなく発揮されている。大きなボスが個性的で複雑な攻撃を加えながら、移動しまくり。手強いぞ!!



➡ボスを倒すと魔力の玉が手に入る。がんばれ！



⬆おめえら、いったいなんで踊ってるんだよ!?　ちゃんと戦えよな。

年表

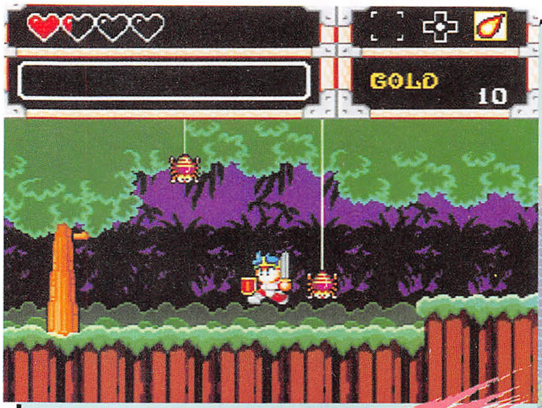
悪魔城ドラキュラ
'86年9月26日ファミコン
ドラキュラII　呪いの封印
'87年8月28日ファミコン
ドラキュラ伝説
'89年10月27日ゲームボーイ
悪魔城伝説
'89年12月22日ファミコン
ドラキュラ伝説II
'90年7月発売ゲームボーイ
悪魔城ドラキュラ
'91年10月25日スーパーファミコン

進化度チェック

ステージ	不気味な雰囲気がとっても出てて、グーよ、グー。
アイテム	アイテムは、それほど変わってないんだな〜。
システム	とにかく、ムチがとっても気持ちよくなった!?
総　合	欲求不満の方、もうやるしかないでしょうね。

メーカーからひと言

主人公シモンのアクションがパワーアップしたのが、一番の魅力のこのゲーム。ニョロニョロのリアルなムチは上下左右、斜めにも振れるし、ぶら下がったりするのも気持ちいい。　（コナミ　開発）



ワンダーボーイV モンスターワールドIII

セガ　10月25日発売予定　7000円　メガドライブ

モンスターワールドで、また新たな冒険が始まる！『モンスターレア』の時代から数百年も平和が続いたモンスターワールド。前作の主人公のひとりであるオテンバ娘プラプリルの名は、王族の名として、そして、城下町の名として受け継がれてきていた。しかし、ある日たくさんのモンスターが現われ、世界はまたしても暗闇の時代をむかえることになったのだ。

さあ、モンスターワールドに平和を取り戻すために、武器を取れ！

RPG的進化アクションゲーム

シリーズ第１作の『ワンダーボーイ』は、ジャンプとオノを投げて攻撃するオーソドックスなアクションゲームだった。『モンスターワールドIII』は『ワンダーボーイII』から導入されたRPG的要素を進化させた作品といえるだろう。つまり、敵を倒して得たお金でより強い武器を買い、情報収集しながらゲームを進めるのだ。また、『ワンダーボーイIII』のようなシューティングの要素は今回はまったくない。

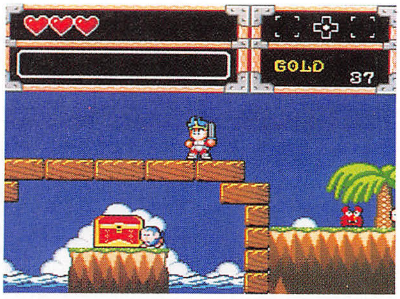
アクションにバリエーションが！

『ワンダーボーイII』では、剣以外の武器は使えなかったのだが、『モンスターワールドIII』では、主人公シオンは剣以外の武器も使えるようになった。そして、武器の攻撃方法は武器によって変わる。また、武器をクルクルと回して敵の攻撃を防いだりもできるのだ。

➡宝箱を取るには、なかなか頭を使うことになるぞ。

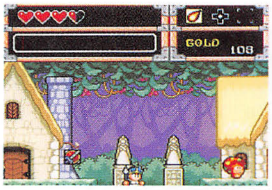
⬇ねえねえ、見て見て。ヤリをこんなに上手に回せるよ。

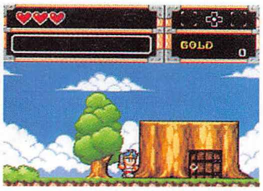




グラフィックもグッドですよ！

➡物語は妖精の村アルセイドから始まるのだ。

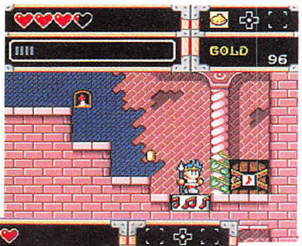




⬅多重スクロールが美しい背景をきわだたせる。

お買い物は楽しいな!!

➡お金を取るのを忘れるな。世の中ゼニやで！



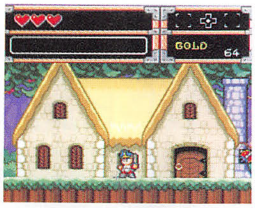
いままで、このシリーズは主人公が死ぬと、持ち金が半分になっていたが、今回はコンティニューしても約１割減るだけだ。

こういった親切なシステムがゲームを楽しくしているぞ。

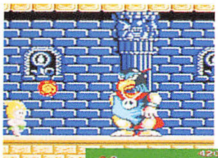


⬅建物に入ると、中が透けて見えるようになる。

➡ほらね。さあ、お買い物をしようぜい、ぜい。

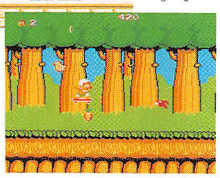


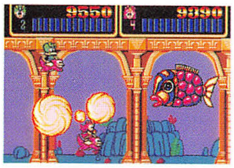
ワンダーボーイシリーズは複雑!?



⬅ゲームギア版『ワンダーボーイ』だ。ワンダーな感じだ。

➡ファミコン『高橋名人の冒険島』だ。高橋名人な感じ？





⬅メガドライブ版『ワンダーボーイIII』だぞい。

この『ワンダーボーイ』シリーズは、アーケードで発表されて以来、数多くのハードに移植され続けてきた。例えば、ファミコンで出た『高橋名人の冒険島』シリーズやPCエンジンの『ビックリマンワールド』も、じつはこのシリーズを移植したものなのだ。

年表

ワンダーボーイ
'86年アーケード
'87年3月発売セガマークIII
ワンダーボーイIIモンスターワールド
'87年アーケード
'88年1月発売セガマークIII
ワンダーボーイIIIモンスターレア
'88年アーケード
'89年8月発売PCエンジン
'90年12月発売メガドライブ
ワンダーボーイIV
'90年海外セガマスターシステム
ワンダーボーイVモンスターワールドIII
'91年10月11日発売予定メガドライブ

進化度チェック

ステージ	いままでのシリーズで見たような場所が懐かしい。	
アイテム	剣以外の武器が登場。攻撃の方法も変わるのだ。	
システム	基本は敵を倒して得たお金でパワーアップする。	
総　合	まさに、集大成。とりあえずやってみようぜ！	

メーカーからひと言

新たな武器と魔法をたずさえ、勇者シオンがモンスターワールドに旅立つ！　妖精の島、ドワーフの森……数々の世界をお助けキャラたちと共に戦い抜け！　人気シリーズの最新作！　（セガ　田中）


君の持ち馬はオグリを超えられるか?!
めざせ!獲得賞金
¥1000000000
じゅうおくえん
の最強馬
名トレーナーが5人。
持ち馬の能力をアップさせよう!
(本格的な馬主気分が味わえる。)
Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイは、任天堂の商標です。
9月20日 発売予定
土日はお父さんに貸してあげよう。
おこずかいがアップするかも?
(JRA競馬の本格的予想モード付き。)
大レースを勝ち抜くのは、
すべて君の腕しだい!
(エキサイティングなホースレースが楽しめる。)
1-5
NO.1 WINNERS HORSE
WINNERS HORSE
EXCITING HORSE RACING GAME
ウイナーズホース
WINNER'S HORSE
定価4,000円(税込)
(バックアップメモリ付)
you-ing メサイヤ MASAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314(代表)
お問い合わせは ソフトウェア プロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)9時～18時
スタッフ募集
●TVゲームの画面データ作る人
●アニメシーンの原画、動画描く人
経験者に限る。お問い合わせは池田まで
03-3486-6588へダイヤルだ!

Knowledge which is felt
to be boring is of little use
but knowledge which is assimilated eagerly
becomes a permanent possession

セガ（大手）の「システム（組織）」と「パワー（信用）」に
ファルコム（小集団）の「アイデア（柔軟性）」をプラス

優れた個性が出会うとき、新しい可能性が生まれる。

新生、株式会社セガ・ファルコムは、その名のとおり㈱セガ・エンタープライゼスと日本ファルコム㈱の新しい共同プロジェクトです。

それは単なる技術的な提携ではなく、創造的な未来を開発するための計画なのです。

より高度な専門性が求められ始めた時代。

お互いの個性を活かし、特徴を磨きあうことは、新しい可能性を創造することと同じだと私たちは考えます。

“それぞれの会社では出来ないことに挑戦しよう。”

可能性へのチャレンジはセガ・ファルコムという企業体の目標であると同時に、みなさんひとりひとりの目標でもあるはずです。

いま、無限の可能性をあなたのために。

そしてあなたの可能性がセガ・ファルコムの可能性なのです。

可能性、募集広告。

募集

ゲーム制作担当スタッフ	その他スタッフ
プログラム	企画営業
グラフィック・イラスト	広告・宣伝
音楽	キャラクター商品企画
ゲームデザイン・シナリオ	デザイン・編集
	経理・業務

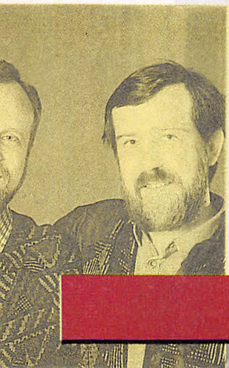
応募先

株式会社 セガ・ファルコム 〒151 東京都渋谷区代々木1-4-1
03-5350-1661 採用担当／紙(かみ)

●電話連絡の上、履歴書(写真貼付)をご郵送下さい。追ってこちらから面接日時をご連絡いたします。

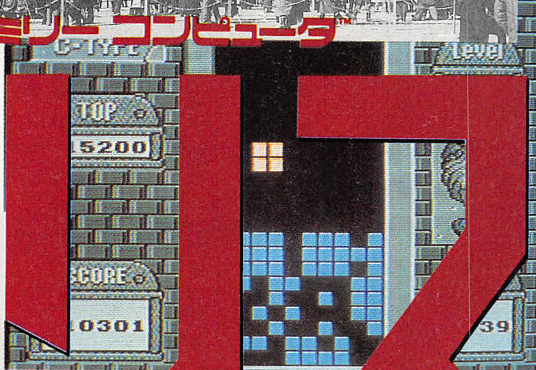
※応募に関するお問い合わせ歓迎します。

GAMES, GAMES



ファミリーコンピュータ™

テトリス2



+ボンブリス

Fantastic

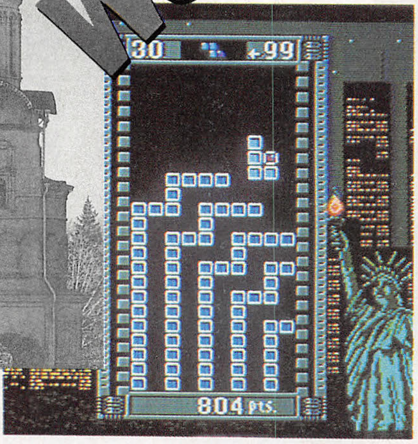
テトリス2になってのすごいこと

★今までのテトリスがバージョンアップ。さらに3タイプのプレイが楽しめちゃう。
★ブロックの落下スピードも最高レベルはメチャ早い。君はこのスピードについていけるか。
★友達との対戦テトリスができる！とうとう勝負の時がきた。



Wonderful

Wow!




and More GAMES.
発売決定
この秋
Amezing
★今回の目玉は、ボンブリスという新しいゲーム。これがまたメチャおもしろい。
★ボンブリスはコンテスト面が60面、パズル面が90面もあって、長〜く遊べちゃう。
★バックアップ付きだからスコアがすぐ記録されて、友達にすぐ自慢できるぞ。
まだまだ、すごいことがいっぱい入ってるテトリス2、発売をお楽しみに！
Level 5
Excellent
Great
TETRIS 2
+BomBliss
予価¥6,500 10月下旬発売予定！
BPS ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE
TEL.045-931-0151
TETRIS AND TETRIS 2 TM AND ©1987 V/O ELECTRONORGTECHNICA ("ELORG") TETRIS LICENSED TO NINTENDO AND SUBLICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE ©1991 BULLET-PROOF SOFTWARE ALL RIGHTS RESERVED ORIGINAL CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY PAJITNOV.
BOMBLISS ©1991 SEDIC ALL RIGHTS RESERVED. PROGRAM ©1991 CHUN SOFT. MUSIC ©1991 KOICHI SUGIYAMA.
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



FAMICOM FAMILY
立ち上がれ！無敵のヒーロー、
正義だ、愛だ、友情だ!!
ゲームボーイでスーパーロボットブームを巻き起こした「スーパーロボット大戦」。今ここに、全てをグレードアップし、シリーズ第2弾がファミコンで登場だ!! 32種にも及ぶマップ、80種以上のキャラクター、さらに豊富になったアイテム&コマンド群。戦艦も登場。攻撃パターンも増え、さらに高度な戦いを繰り広げる。君はこの「第2次スーパーロボット大戦」に勝利をおさめることができるか?!
12月発売予定
第2次スーパーロボット大戦
ファミリーコンピュータ用ROMカセット 4M+64K S-RAM 予価 ¥8,200（税別）

SUPER Famicom®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

テニスの新しい風が吹く

スーパーファミコン初の
テニスゲームついに登場！



楽しみ方いろいろ 6つのゲームモード

シングルスモード

❶プレイヤー対コンピュータの試合

❷プレイヤー対プレイヤーの試合

ダブルスモード

❸２人のプレイヤー対コンピュータのペアの試合

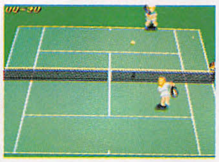
❹プレイヤーとコンピュータ対コンピュータペアの試合

❺２人のプレイヤーがそれぞれコンピュータと組み対戦

ワールドサーキットモード

❻世界各地の８つの大会を転戦し，獲得ポイントでランキングを競うモード





コントローラー・ボタン全使用の 抜群の操作性

高速(Bボタン)・低速(Aボタン)，スピン(Lボタン)やスライス(Rボタン)もかけられるサービス

スライス(Aボタン)・フラット(Bボタン)・トップスピン(Xボタン)・ロブ(Yボタン)の4球種をリアルに打ち分けれるストローク，弱いボレー(Aボタン)，強いボレー(Bボタン)やスマッシュも自由自在のネットプレー

サンプリング音源使用やコートのラスター処理による リアルなプレイ感覚

審判のコール，観客の歓声，打球音などの効果音は実際の声，音をサンプリング。実際のテニスをプレイしている感覚を実現するコートのラスター処理（立つ位置によってコートの見え方が変化する）

個性豊かな全64名の登場選手

全64名の登場選手のうち，男女各20名のなかから，個人の好み，実力に合った選手を自由に選択できる



好評発売中
定価7800円(税別)

スーパーテニス SUPER TENNIS ワールドサーキット

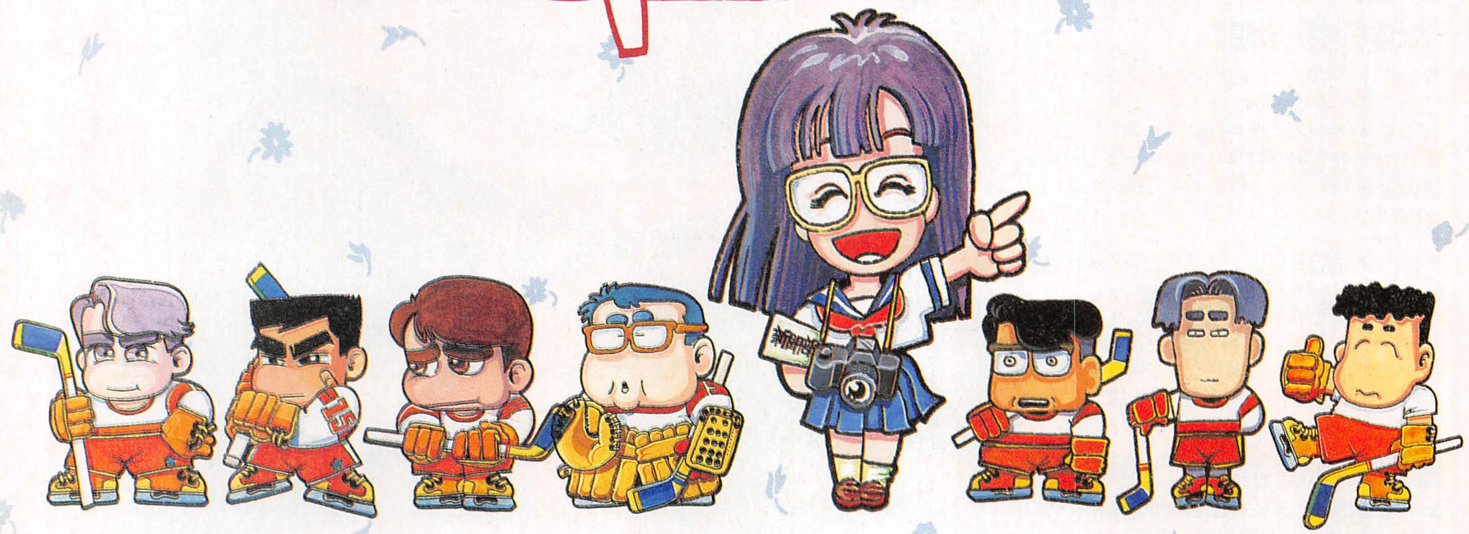
tonkin house
トンキンハウス

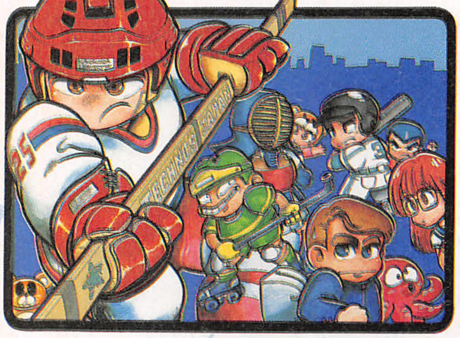
TONKIN HOUSE：東京都文京区本駒込6-14-9 〒113　スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

TECHNŌS
TECHNŌS JAPAN CORP.™

FAMICOM FAMILY

いけいけ！熱血ホッケー部「すべってころんで大乱闘」





よわっちい熱血ホッケー部再建のため、またまた『くにお』が立ちあがる。いくぞっ！ くにおのダチもすけだちだっ!! 熱血ホッケー部をひきつれて、くにおの猛特訓がはじまるぞ!!

12月発売予定
予価6,200円（外税）



テクノスジャパン 初 スーパーファミコン
初代 熱血硬派くにおくん
'92年 発売予定 予価8,900円（外税）

株式会社 テクノスジャパン
〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-31-11 第2モナミビル3F
テクノスファミコン情報局 ☎サービス：03(3205)6333



ファミリー コンピュータ・ファミコン，ゲームボーイは任天堂の商標です。
Sun Electronics Corporation
SUNSOFT
何だ、これは！ 初めて笑えるゲームソフト
へべれけ
HEBEREKE
愛と正義ばかりじゃやつかれちゃう。
9月20日発売
へべれけ
希望小売価格¥6,200(税別)
BOMBER KING
Scenario 2
好評発売中
GAME BOY
ボンバーキング
希望小売価格¥3,400(税込)
© AICOM CO,LTD REPROGRAMMED GAME
バトルフォーミュラ
BATTLE FORMULA
9月27日発売
FAMICOM FAMILY
バトルフォーミュラー
希望小売価格¥6,200(税別)
サン電子株式会社 愛知県江南市古知野町朝日250 TEL〈0587〉55-3500
テレフォンサービス〈0587〉55-1120



PROFILE

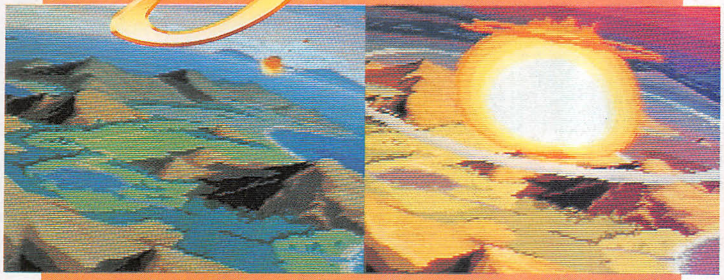
高橋 和 二級

高橋和、と書いて、たかはしやまと、と読む。今春、晴れてプロ棋士になった。15歳になったばかりの最年少女流棋士。振り飛車党。相手が先手振り飛車の場合、迷わず〝相振り〟に組む。踏み込みの良さ、終盤の強さ……。聡明な瞳が「将棋界の看板」となる日が、きっと来る。

Silva Saga

シルヴァ・サーガ





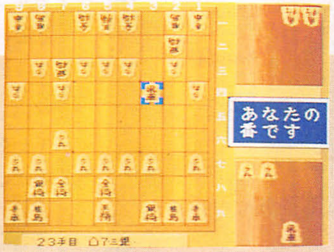
過激にプレイの傭兵システム！

- ファミコン版との同時進行！
- SFC初のアイコン・バトル！
- ファミコン版と対をなすストーリー展開



スーパーファミコン用ソフト第6弾！

容量	8MBIT+ 64KSRAMB.B.
予定価格	8,900円(税込)
発売予定	12月未定



「初段 森田将棋」の特徴

①家庭用将棋ソフト初／ 総合棋力「初段」／

(社)日本将棋連盟公認ですから、その強さは「お墨付き」。家庭用最強の強さをご覧下さい。

②ソフトに勝てば、段位の申請が出来る／

申請書を(社)日本将棋連盟が検定し、その棋力に応じた段位あるいは級位を認定するシステムを用意しております(最高二段まで取得可能／)

③音声が棋譜を読み上げ、雰囲気を盛り上げる／

スーパーファミコンの面目躍如／サンプリングサウンド機能をフルに使用した音声とBGMが「これぞ本格派」といったイメージを演出します。

SETA 株式会社セタ 〒143 東京都大田区西馬込2-1-15 K.S.T.BLD.2F TEL. 03-3778-6311



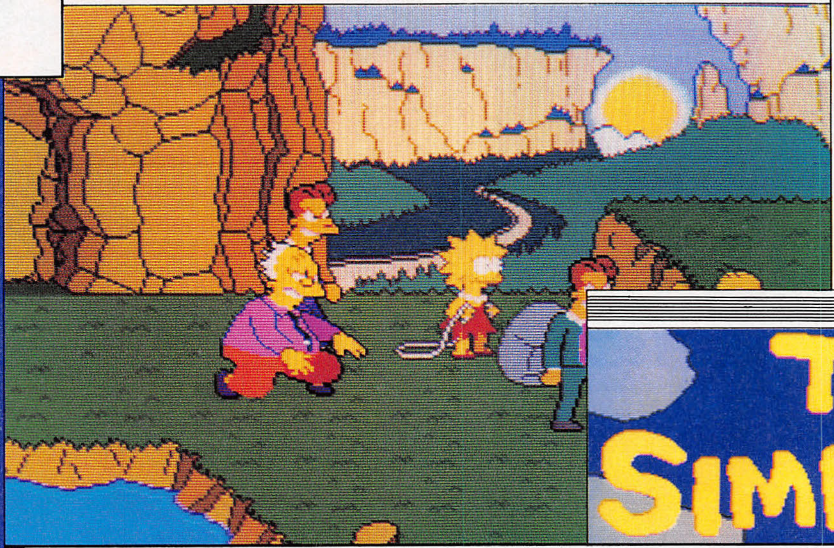
ACTION

最近のコナミは精力的である。いろいろなテーマをゲーム化して、失敗したり成功したり。メーカーのやる気がうかがえる。行け行けコナミ、九段下の王者を目指すのだ!!

COMMENTS

なにを隠そう（隠してどーする）このゲームは、前々号で紹介したコナミの4Pアップライトキャビネット用ゲームの第3弾なのだ。つまり4人同時プレーが可能なのだ。アメリカの有名アニメをモチーフにしているアクションだ。難易度的にはそれほど高くなく、4人で遊べばクリアーも早い。様々に変化する背景とそれぞれのキャラクターの動きが楽しいのだ。

MAIN SCREEN



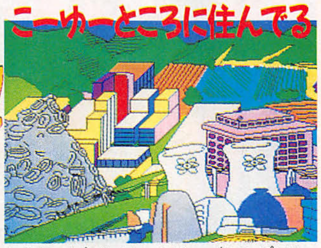
TITLE



有名アニメ（アメリカでは）のシンプソンズが登場

シンプソンズは5人で構成される家族で、原子力発電所のある街に住んでいる。この5人の様々な日常生活を描いたアニメが『ザ・シンプソンズ』。アメリカ版の『ちびまる子ちゃん』のようなものだが、登場人物はやはりアメリカ人だ。

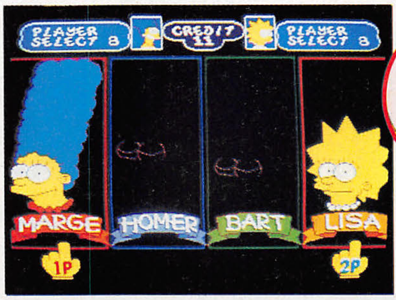




⬅⬆シンプソンファミリー（シンプソンズ）の面々と彼らが住む街の鳥瞰。明かるくて、ちょっとマヌケな一家の物語だ。

4人同時プレー型のアクションゲームなのだ

あるきっかけでシンプソンファミリーのアイドル、マギーが誘拐された。こりゃ大変!! どうにかマギーを捜さなければ……でも行く手には謎の一味の妨害がっ……。というわけで、残った4人のシンプソンファミリー(バート、リサ、ホーマー、マージ)はあの手この手を使って謎の一味を倒しつつ敢然と突き進む。多人数なら大技炸裂。



⬆4人同時プレーでシンプソンファミリーが全員登場だ。キャラクターによって攻撃方法が違う。

連れ去られたマギー嬢(1)をさがせ!!



⬆アメリカンコミックスに出てきそうな街だ。全編こんな雰囲気。見ているだけでもかなり楽しい。

アニメを見てる感じで遊べるのだ

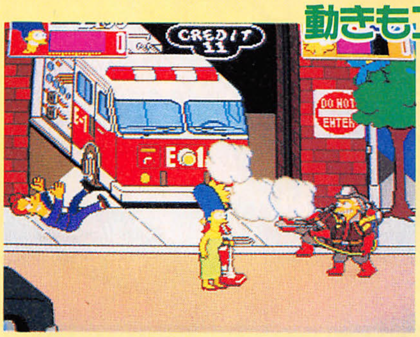
4人同時プレーというと、画面中キャラクターだらけでグッジャグジャという感じがする。だが実際に遊んでみると、キャラクターの見分けも容易だし、登場するキャラクターが多いほうが楽しく感じられる。4人同時プレーだとアメリカのアニメによくあるドタバタ的なにぎやかさが楽しめる。背景やキャラクターの色使いもアメリカンな明かるさでいっぱいよ。

けっこーザンシンな色使い



⬅メカ路線やリアル路線が主流の日本のアクションゲームでは見られない色使いが新鮮。

動きもコミカル



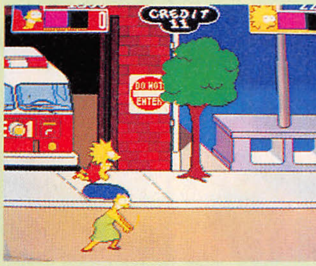
⬆なんか街中の人が全部敵になったみたいだが……。とにかくマギーのためなら誰でもやっつけちゃえ!!



⬆なぜかパトカーを持ち上げようとするふたり。パトカーが持ち上がって武器になるからさらに驚く。

協力プレーがまた強力

ふたり以上で同時にプレーすれば、合体技が使える。これはキャラクターの組み合わせによって変わるから、全部で6種類の合体技が使えることになるのだ。仲間を投げ飛ばしたり、組み合って転がったり、コミカルな技ばかり。もちろん敵に与えるダメージも大きいので、ぜひ合体技を使おう。



⬅リサ(娘)を投げるマージ(母)。馬鹿ッ母ではない。合体技なのだ。



➡ホーマーとマージの合体技は、合体でんぐり返し(仮称)だ。

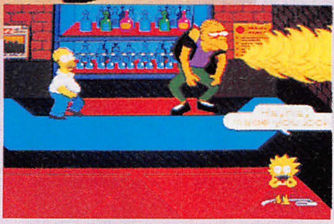
全編通じて見どころがいっぱいって感じなのよ!!

それほど高くない難易度、受けを狙ったようなフィーチャー、キャラクターの滑稽な動作。『ザ・シンプソンズ』は、どちらかというと画面のなかの出来事を見て、笑いながら遊ぶ、といったタイプのアクションゲームだ。ステージのなかには様々なフィーチャーが隠されていて、そのバリエーションはとても豊富。しかも愉快なものばかり。4人で遊べばクリアーも楽だから、肩の力を抜いて好き勝手にキャラクターを動かそう。

ギャグっぽいボス



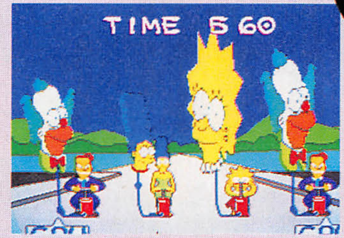
⬅レスラーを掃除機と縄跳びの縄で攻撃する母と子。



➡火を噴く酔っぱらい。時々出てくるフキダシも(読めれば)楽しい。

楽しいボーナスステージ

⬇ボタンを連打して各種競技で競うボーナスステージ。略してボナステだが、あまり使われない言葉である。



フィーチャーいろいろ

➡原子力爆弾を投げたり、木からアイテムが出たり。とんでもないフィーチャーがバンバン出てくるのだ。





COLUMN

アメリカのアニメ



私はTACOXだが、最近、TACOXをタコックスとか呼ぶ腑抜けがおる。ばかものがっ!! タコエックスと読め。ネコも飼っておるしな。しかもパスタが好きだからな。ふっ……。ところで、アメリカのアニメはなかなかシャレておる。ただ単に楽しいだけではなく、なにか含みを持っている。まあ裏を返せば風刺ばっかりやってつまらぬ、とも言えるが。日本で、アニメに含みを持たせようとするとなんか暗くなっていかんが、アメリカアニメは根っから明かるい。国民性の違いだろうか? でも、最近は変わってきた。日本のアニメも、大人でも楽しめるようなのが出てきたし、大変よい。国産アニメに大いに期待してみたいのう(全編年寄り風)。

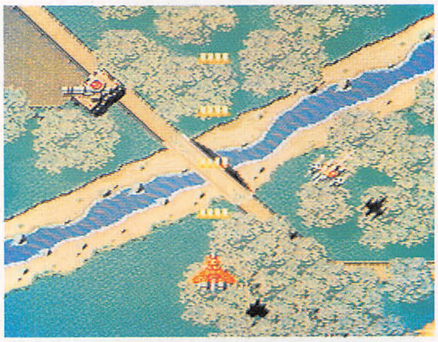
PRESENTS 読者プレゼント

9月27日号の当選者は10月18日号（10月4日発売）で発表！

ゲームソフト

1 雷電伝説

■東映動画　スーパーファミコン

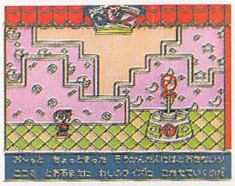


アーケード、メガドライブときて、こんどはスーパーファミコンにも仲間入り。ジャンジャンバリバリ弾を撃ち、激しすぎる敵の攻撃に耐えるのだ。

3名

2 たいむゾーン

■シグマ　ファミコン

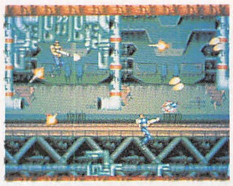


横スクロールの正統派アクションゲーム。クイズの出題もあるぞ。

3名

3 ゼロウイング

■ナグザット　PCエンジン

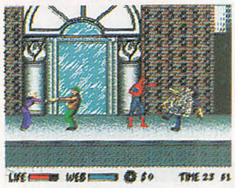


敵をビームで吸い寄せると、武器にもバリアにも使えるのだ。ずずぅ。

3名

4 スパイダーマン

■セガ　メガドライブ

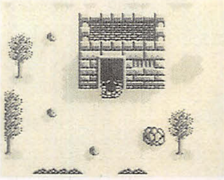


ビルの壁面にへばりつく、あの正義のヒーローがゲームになったのだ。

3名

5 アレサⅡ

■やのまん　ゲームボーイ



前作に続く、シリーズ第2弾。早くも『Ⅲ』の制作が報じられているのだ。

3名

テレホンカード

6 高岡早紀



ホワイト加刷

9月21日にニューアルバム『S'wonderful!』が発売されるぞ。さらに、10月には東京、名古屋でコンサートを行なう予定だ。

1名

7 かとうれいこ



28日に大阪年金会館でコンサートを行なうれいこちゃん。10月からはテレビ朝日系のドラマにも出演するぞ。

110-109875

3名

8 渡辺美里



ホワイト加刷

9月21日にビデオリリースをする美里がモデル。マクセルの販促用だ。

1名

9 やまだかつてないテレビ



ホワイト加刷

山田邦子のほか、出演者がいっぱい。番組オープニングのテレカだ。

1名

10 ガデュリン



ゲーム化、ビデオ化と、あらゆるメディアで発売されている『ガデュリン』。これはビデオ発売記念のテレカ。

110-81560

1名

しめきり 9/19 当日消印有効

◆応募のきまり◆

官製はがきに応募券をはり、ほしいものの番号と名前、キミの住所、と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお、都合により、商品の発送は当選発表後１～２ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

応募券 9月27日号

9／6号の当選者

ゲームソフト

●スーパー三國志Ⅱ
大阪府　宮下恭博
広島県　須野田康
徳島県　山岡和子
静岡県　渡辺慎吾
愛知県　野口勝人

●スノーブラザーズ
千葉県　大畑敦史
東京都　石川浩一
大阪府　西川　博

●ワールドジョッキー
茨城県　海東竜彦

●宇宙戦艦ゴモラ
東京都　加藤京子
山梨県　吉田優介
石川県　松谷光輝

●少年アシベ ゆうえんちパニック
福島県　渡辺紀子
埼玉県　野辺友子
佐賀県　新井洋平

テレホンカード

●ribbon
東京都　緒方秀之

●牧瀬里穂
新潟県　池野観寿

●西野妙子
神奈川県　奥田俊昭
愛知県　冨田　誠
大阪府　外山元朗

●スーパーロボット大戦
北海道　山木　哲
宮城県　佐々木利章
東京都　鈴木克治
東京都　水野明洋
神奈川県　堀内康平
愛知県　小嶋将史
滋賀県　宮川淳至
大阪府　舎川浩二
山口県　坂田　彰
大分県　高橋和也

●天外魔境
神奈川県　東出賢次
愛知県　井上清春
徳島県　大西日登志

※このプレゼントに当選したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。



ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、金色の高額ガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前(ソフトの場合はソフト名も)、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥クイズの答え(何月何日号のクイズか明記)を、わかりやすい字で書いて送ってね。

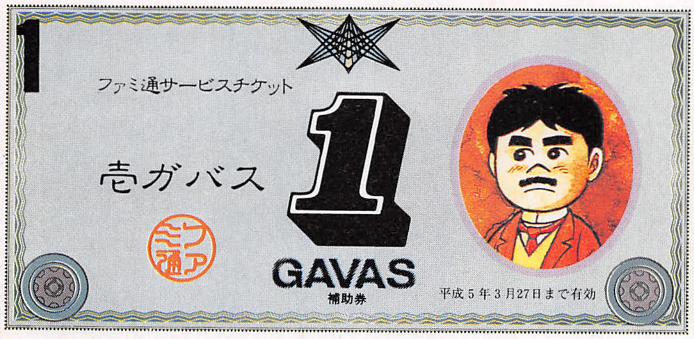
ガバスシステム
GAVAS SYSTEM

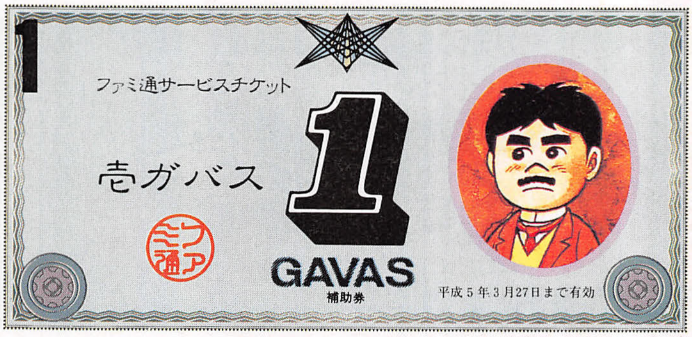
今週のクイズ(○の中に文字を入れよう)

巨匠・永井豪の描く連載マンガは?

アニ○ード

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけでの応募はできません。









※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

※今週のクイズの応募の締切は1991年9月27日到着分まで!!

ARCADE MANIAC
アーケードマニアック 第43回（後編）

1985, 1986 IREM

ロードランナーⅡ・Ⅲ・Ⅳ

文責：二木康夫
協力：渋谷洋一／柴田英春

難解脳死

幅広いファンを得た『ロードランナー』だが、24面すべてを完璧にこなす上級プレーヤーたちにとっては、すでに物足りないものになっていた。移植をしたアイレムはこうした上級プレーヤーたちのために、パズルとしての難易度を上げた続編『ロードランナーⅡ』を翌年発売した。

『Ⅰ』と『Ⅱ』の、もっとも大きな違いは、その難易度である。前作『Ⅰ』よりも、時間差掘りや番兵頭上乗りなどのハイテクニックを駆使せねばクリアーできない面が増え、なおかつ短時間にてきぱきとタスクをこなさないとクリアーできない面が増えている。全30面。新たな面に進むたびに解法を捜し求め、考え込み、死に、コインを投入してコンティニュー。財力にまかせて力ずくでクリアーする、いまでいうマネーパワークリアーゲームの先駆け。他人のプレーを見て解法を知ればいいようなものだが、自尊心の高い上級者はそうした行ないを忌み嫌い、すべてを自力でまかなった。パズルゲームは解法を発見するのが楽しい、ということを彼らは知っていたのだ。

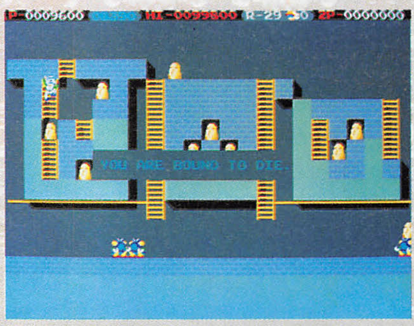
こうして『ロードランナー』野郎は、さらなるマニアへと前進する。

同年暮れ。さらに難易度が上がった『Ⅲ』が登場する。その難易度を『Ⅰ』と比較すると、天と地ほどの差だ。もはや初心者を切り捨てた、上級者に対する挑戦状とでも言うべき内容だった。一応最初の数面は簡単なものだったものの、後半はまさに鬼のような難易度。解法を発見したときの喜び、時間差掘りに成功したときの安堵感に魅了された者だけが楽しさを享受できる、超高難易度のゲームになってしまった。

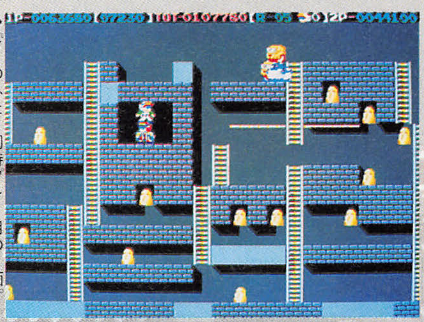
シリーズ全体をとおしてみればかなりの成功を収めた『ロードランナー』は『Ⅲ』の発売後大きな岐路に立たされる。このまま難易度向上挑戦状路線を突き進むか、それとも新しいエッセンスを導入した新規作品を投入するか……。アイレムが選んだのは前者と後者の折衷路線であった。

翌'86年。『Ⅳ』の発売。なんとふたり同時プレーが可能になり、それによる新しいテクニックを用いないとクリアーできない面が登場する。原型であるパソコン版から大きく逸脱した『Ⅳ』は、ヒットにはいたらなかった。難しすぎて、『ロードランナー』らしくなかったからであろう。プレーヤーはその変わりように愕然とし、涙し、それでも友人を誘ってプレーした。

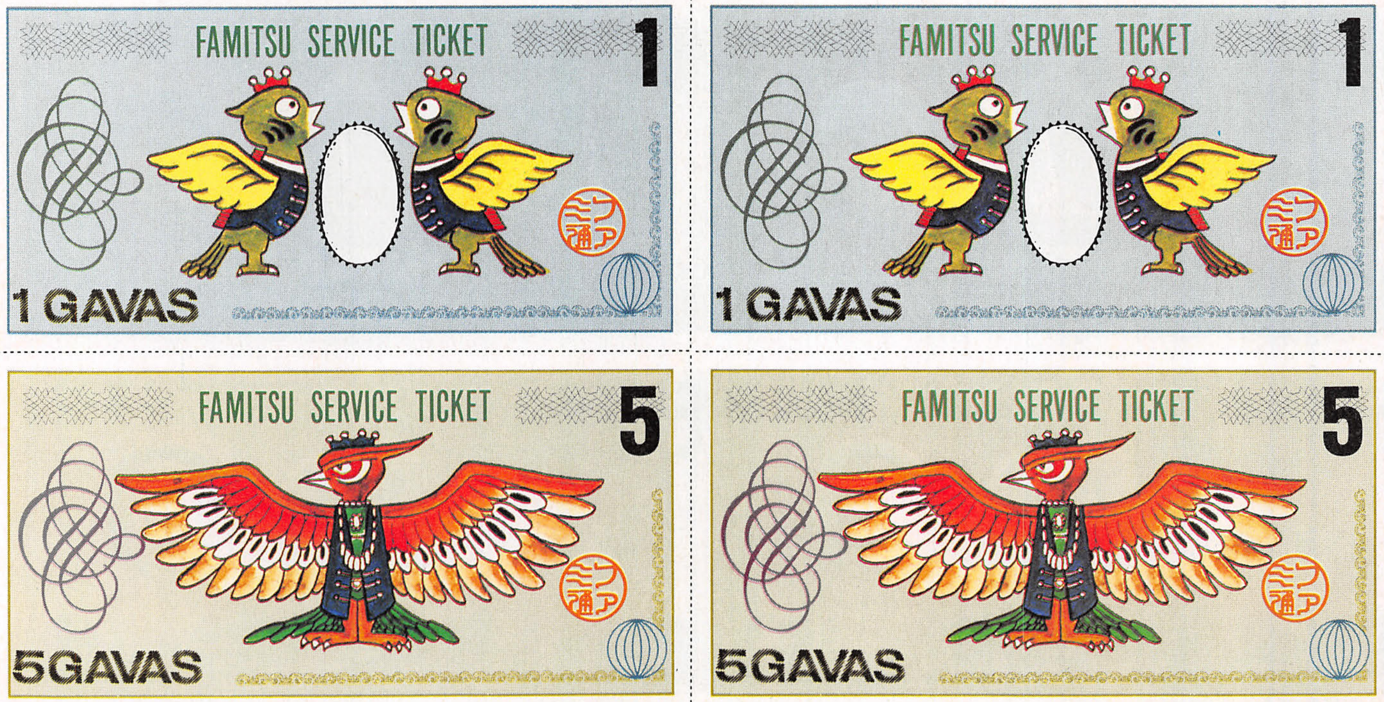
この『Ⅳ』を最後に、孤高のアクションパズル『ロードランナー』業務用シリーズはその幕を閉じる。



⬅『Ⅲ』の29面。大きく分けて3回も恐ろしくシビアな時間差掘りをしなければならない。脱出時にもひとひねりあり、相当難しい。このメッセージを何度見たことか。



➡『Ⅳ』のふたり同時プレー用の5面。片方のプレーヤーの頭上に乗り、ふたり同時にテンポよく掘り進めないと死。ふたりとも解法を知らなければならない。



※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。



チップコラム
スピルバーグ配収ベスト16



第16位『インナースペース』日本での配給収入・9億円／スピルバーグ製作総指揮／'87公開作品＊SF映画の名作『ミクロの決死圏』をコメディーにしたような作品。よく見ると名作SF映画に出演していた役者が何人か出ている。たとえば悪の親玉役だったケビン・マッカーシーは『ボディスナッチャー』の主役、ちょい役のケン・トビーは『遊星からの物体X』の主役なのだ。●ワーナー・ブラザース 1万5千800円

チップコラム

スピルバーグ配収ベスト16



第15位『ヤング・シャーロック／ピラミッドの謎』日本での配給収入・9億6千万円／スピルバーグ製作／'86公開作品＊教会のステンドグラスから、騎士が飛び出すシーンは、デジタルプリンターの最初の実用例になるそうだ。デジタルプリンターとは、好きな画像をデジタル信号として読み込んで蓄積し、逆にフィルムなどに自由にプリントアウトできる。現在でもまだ発展途上の装置。●CIC・ビクタービデオ㈱ 3千492円［込］





チップコラム

スピルバーグ配収ベスト16



第14位『ニューヨーク東8番街の奇跡』日本での配給収入・10億8千万円／スピルバーグ製作／'87公開作品＊物語の中心となるアパートのセットは、ニューヨークのロウアーイーストサイドに建てられた。このセットは市の役員が建築許可の件で訪問してくるほどの精巧なつくり。そのため、空き部屋はあるのか？ 1階のレストランの開店日はいつ？ などの問い合わせが殺到したそうだ。●CIC・ビクタービデオ㈱ 3千492円［込］



第13位『グレムリン2／新・種・誕・生』日本での配給収入・13億4千万円／スピルバーグ製作総指揮／90公開作品＊日光に当てない、水をかけない、夜中にエサを与えない、という3ヵ条がまたもや破られ、グレムリンが大増殖！　今回は超高層ビルを占拠してしまうのだ。オトナっぽくなった主演のフィービー・ケイツを6年前の前作と見比べてみるのもおもしろいかも。●ワーナー・ブラザース　3千800円





チップコラム

スピルバーグ配収ベスト16

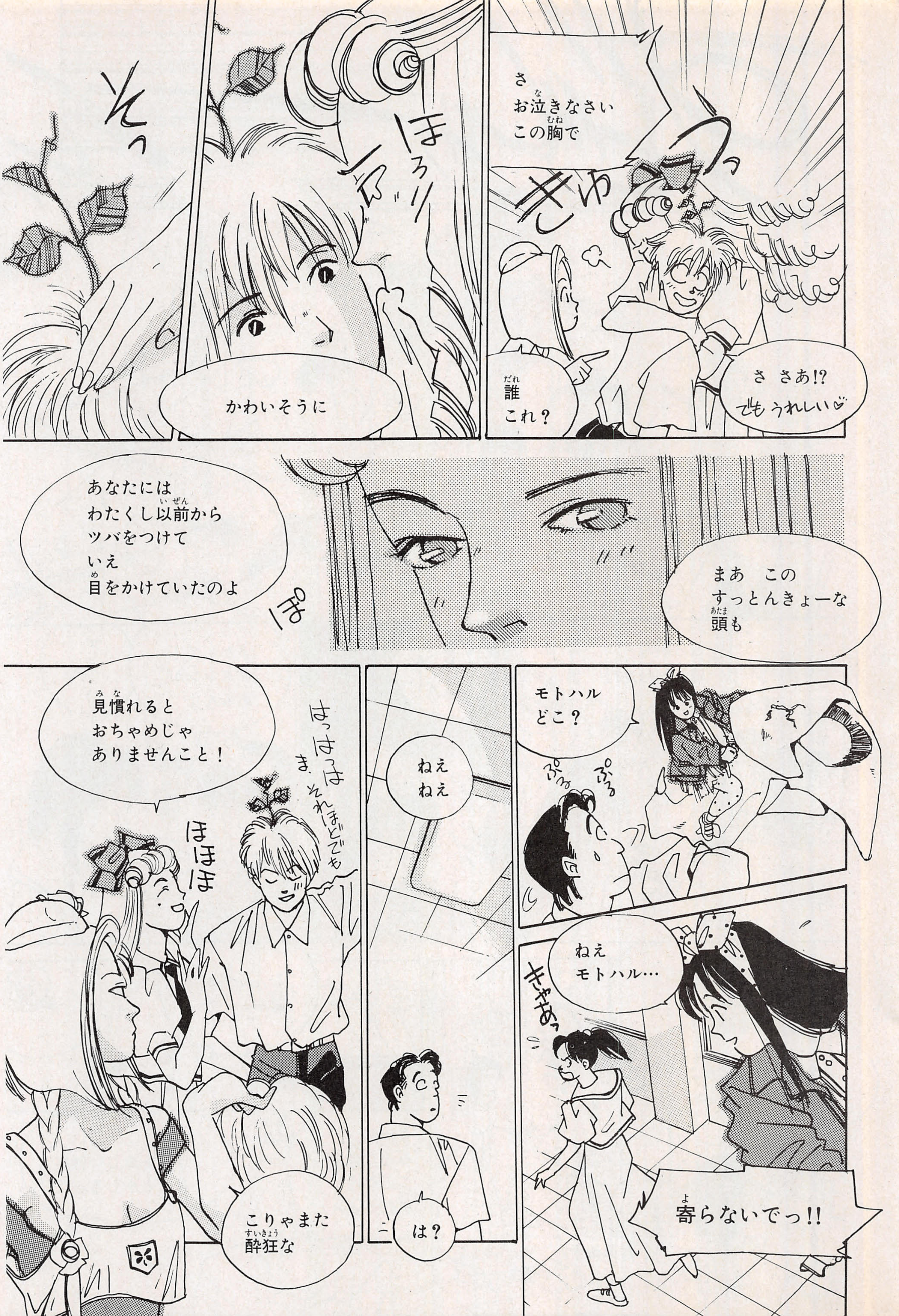


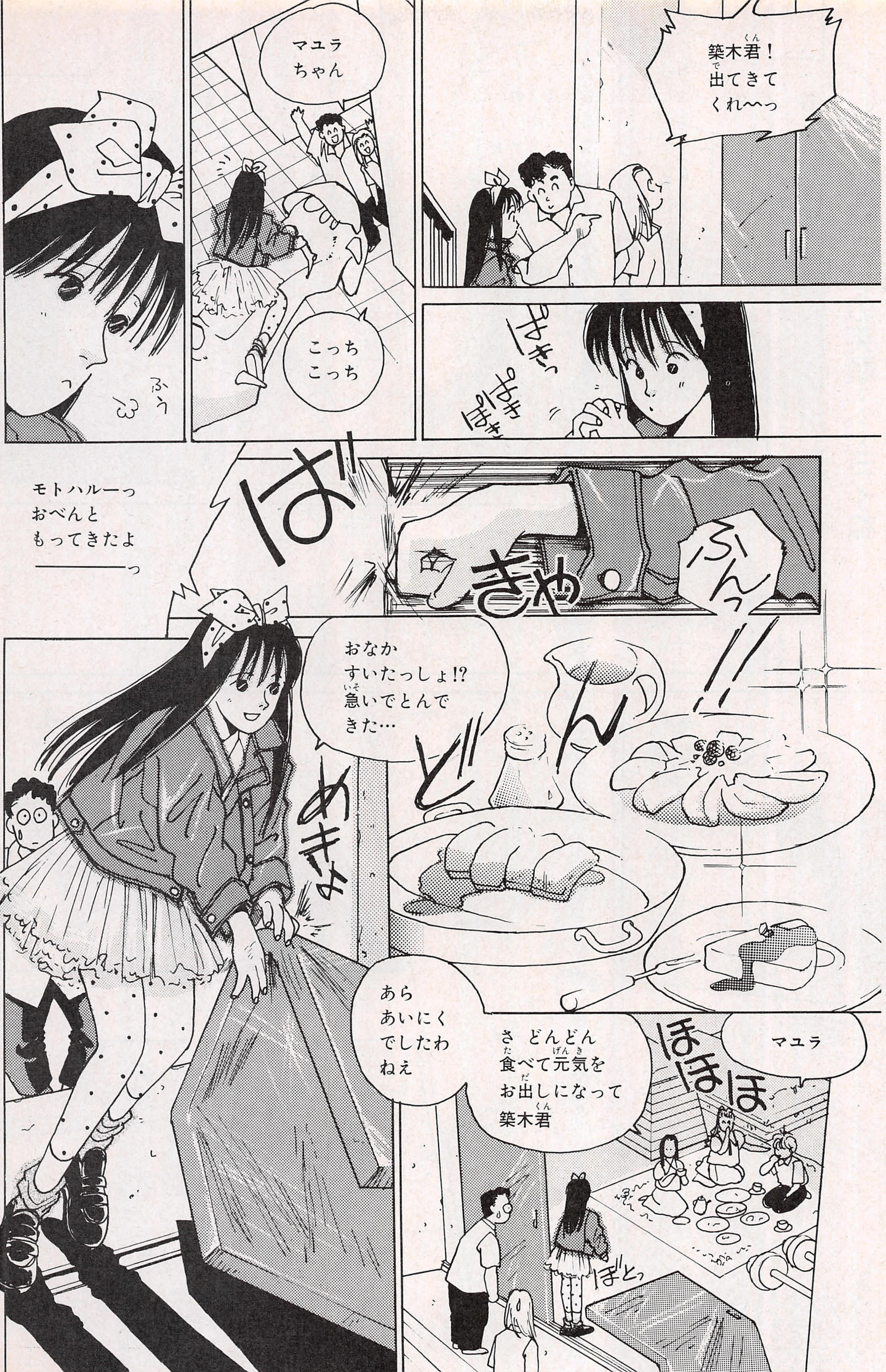
第12位『ロジャーラビット』日本での配給収入・14億円／スピルバーグ製作総指揮／'88公開作品＊とにかくこの映画は、アニメと実写の合成が絶妙！この年のアカデミー賞4部門を獲得しちゃったのも大納得だ。おなじみディズニーキャラと、バックスバニーなどの会社の壁を超えた競演がかなり贅沢。●DHVジャパン 3千914円[込](9月21日発売)©Touchstone Pictures And Amblin Entertainment Inc.

チップコラム
スピルバーグ配収ベスト16



第11位『レイダース／失われたアーク』日本での配給収入・14億8千万円／スピルバーグ監督／'81公開作品＊『1941』が興業的に不振だったため、厳しく予算規制された作品。それで、映画内に登場するセットや道具には使い回しされたものが多い。たとえば、ナチスの潜水艦は『Uボート』からの流用、洞窟シーンの蔦の葉は、『スターウォーズ／帝国の逆襲』のヨーダが住む惑星で使ったものなのだ。●C-IC・ビクタービデオ㈱ 3千378円［込］





チップコラム

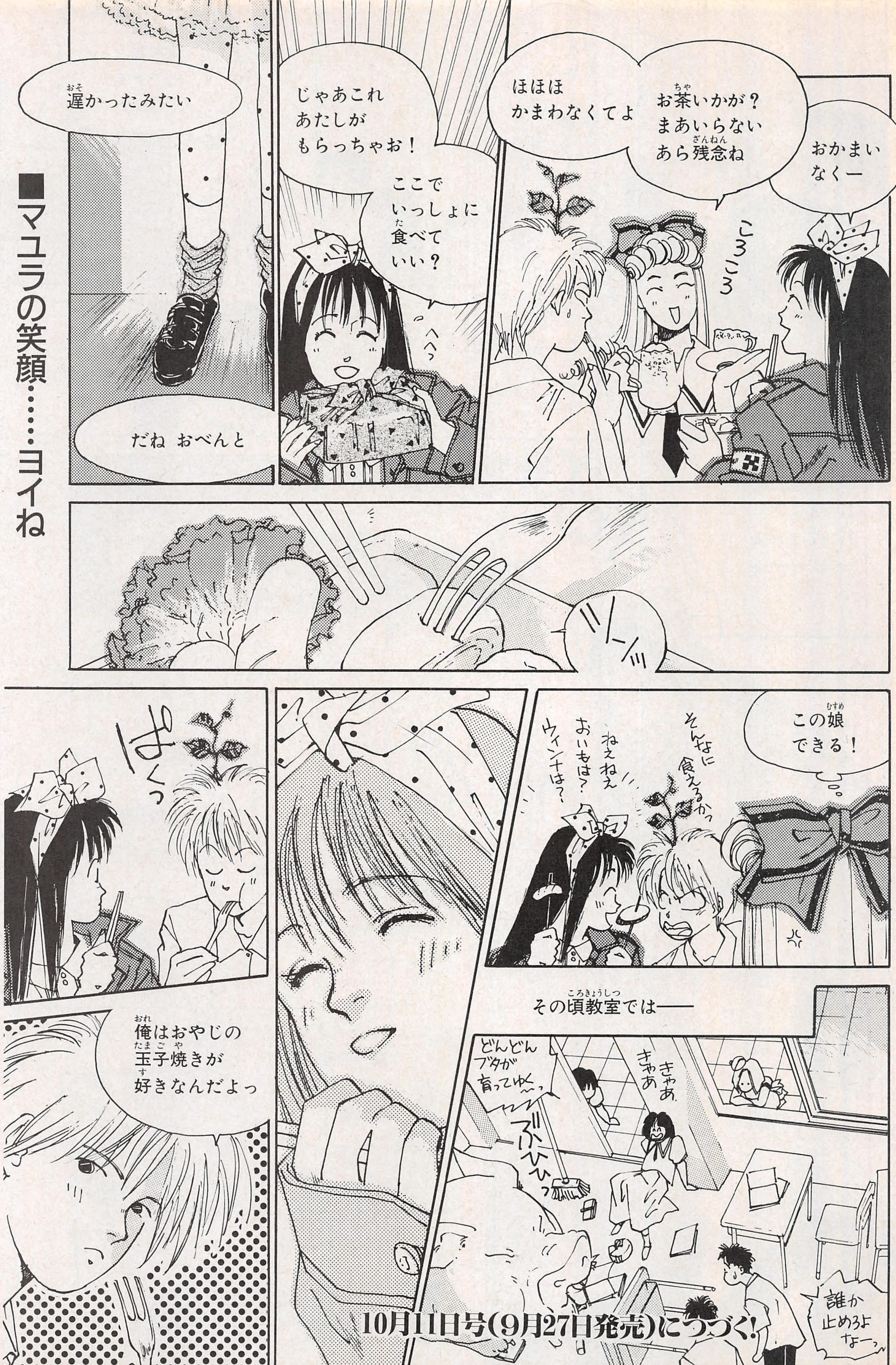
スピルバーグ配収ベスト16

第10位『グーニーズ』日本での配給収入・19億5千万円／スピルバーグ製作総指揮／85公開作品＊スピルバーグは、この映画がとてもアットホームなムードで製作されているのを見て喜んだ。そこで、監督のR・ドナーにナイショで打ち上げパーティーを企画、ナイショでスタッフをドナーの自宅に集合させた。なにも知らずに帰宅したドナーは涙が出るほど感激したそうだ。●ワーナー・ブラザース 1万5千円[込]

チップコラム
スピルバーグ配収ベスト16



第9位『グレムリン』日本での配給収入・32億6千万円／スピルバーグ製作総指揮／'84公開作品＊やりたい放題にさわぎまくるグレムリンたちが、やたらにニギヤカな映画だ。でも、キャラクターとして目立っていたのは、凶暴なグレムリンよりも、その変身前のギズモのほう。さすがスピルバーグの飼っている犬を、モデルにしてデザインしただけのことはあるのだ!?
●ワーナー・ブラザース　1万6千円



10月11日号(9月27日発売)につづく！



撮影/田中雄一



8月28日までパワフルに行なわれた夏のコンサートツアー、ザ・森高。8月7日の東京厚生年金会館のステージも、熱心なファンが詰めかけ超満員。デビュー曲の『NEW SEASON』から、ダブルアンコールの『この街』まで18曲の間、ファンの熱い声援が止むことはなかった。



P.126、127写真提供　アップフロントエージェンシー

アイドルウイークリー

スケジュール表	西田ひかる	森口博子	酒井法子	宮沢りえ	山瀬まみ
					
	身長・スリーサイズ 163.5センチ B83 W58 H88	身長・スリーサイズ 158センチ B82 W60 H86	身長・スリーサイズ 157センチ B78 W57 H84	身長・スリーサイズ 164センチ B82 W60 H88	身長・スリーサイズ 167センチ B80 W58 H88
トピック	10月2日には4枚目のアルバム『Esprit』が発売される。19歳の女心をうまく歌っている、名盤なのだ。ファンはもちろん、そうでない人にも、オススメ！	森口の歌にかける意気込みをひとつ。「歌は、ライフワーク♪　結婚しても、素敵な歌を歌っていけたら最高だなぁ～」だってさ。歌もとっても上手だよね。	今週の21日には写真集とビデオが発売されるぞ。タイトルはどちらも『ZEPHYROS』。ゼフェロスって読むのだ。ギリシャではしゃぐのりピーが、バッチリ。	ついにりえちゃんも、新曲のレコーディングに入る予定だぞ。1年ぶりの新曲はどんなものか、楽しみだよね。この勢いで今年も紅白に出場できるかな？	『外科病棟・女医の事件ファイル』もそろそろクライマックスなのだ。まみちゃんのナース姿もなかなか似合ってただけに、残念。次のドラマはどんな役かな？
9/16 MON.	西田ひかるの JUST ONE MORE KISS♥ 文化放送 夜11:45～11:55	新作アルバム レコーディング	映画撮影	雑誌　取材日	外科病棟・女医の事件ファイル ANB系　収録
9/17 TUE.	HICK'S GARDEN Tokyo FM 昼5:00～5:30	笑っていいとも！ CX系 昼12:00～1:00 ギミア・ぶれいく TBS系 夜9:00～10:54	映画撮影	雑誌　取材日	三枝の愛ラブ爆笑クリニック CX系 夜10:00～10:54
9/18 WED.	西田ひかるの JUST ONE MORE KISS♥ 文化放送 夜11:45～11:55	やまだかつてないテレビ CX系 夜9:00～9:54 EXテレビ NTV系 夜11:55～0:50	映画撮影	CM最新作の撮影	クイズ世界はSHOW by ショーバイ!! NTV系 夜8:00～8:54
9/19 THU.	西田ひかるの JUST ONE MORE KISS♥ 文化放送 夜11:45～11:55	ボーカルレッスン	映画撮影	CM最新作の撮影	外科病棟・女医の事件ファイル ANB系 夜9:00～9:54
9/20 FRI.	西田ひかるの JUST ONE MORE KISS♥ 文化放送 夜11:45～11:55	石坂・森口の くっきん夫婦 TBS系 夜7:00～7:30	映画撮影	なるほど・ザ・ワールド CX系 収録	クイズ ところ変われば!? TX系 夜8:00～8:54
9/21 SAT.		クイズ！ タモリの音楽は世界だ TX系 夜10:00～10:54	映画撮影	レコーディング	情熱ワイド！ ブロードキャスター TBS系 夜10:00～11:54
9/22 SUN.		夜にありがとう NHK 夜11:00～11:30	写真集・ビデオ 『ZEPHYROS』発売	レコーディング	花王ファミリースペシャル CX系 夜9:00～9:54

HOT NEWS

『葡萄が目にしみる』主演、戸田菜穂にズームイン！

9月16日の昼4時から全国のフジテレビ系で放送のこのドラマ、原作は林真理子の同名青春小説。主演の戸田菜穂は、昨年のホリプロタレントスカウトキャラバンで優勝した、期待の新人なのだ。山梨県の高校を舞台にくり広げられる、少女の青春がさわやかに描かれている。トレンディードラマとは一味違った恋愛ドラマだぞ。アイドルウイークリーでみんなおなじみの、桜井幸子も出演するよ。



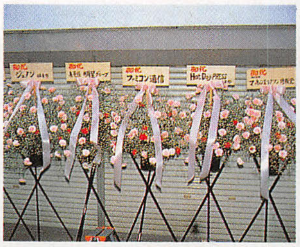
➡左から櫻井淳子、原作の林真理子、戸田菜穂、大寶智子。3人が中心の物語なのだ。

IDOL PARTY



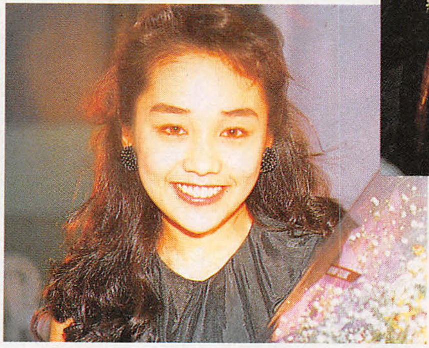
ひかるちゃん祝19歳のパーティーだ！

〝ミッド・サマー・ナイト・ウィズ・ひかる〟と銘打った、西田ひかるのプレバースデー＆ツアーパーティーが8月6日に南青山で行なわれたのだ。黒のシースルードレスに身を包んだひかるちゃんは、ちょっぴり大人っぽかったぞ。「20歳の一歩手前ということで、気持ちをシャキッと入れ替えてがんばります。ドラマでもいろんな役に挑戦したいな♡」と抱負を語ってくれた。これからもファミ通と仲良しでいようね、ひかるちゃん！

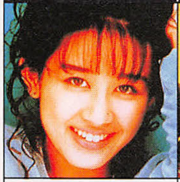
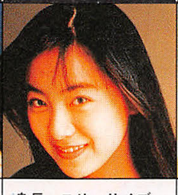


➡ファミ通もお花を贈ったのだ。いつもお世話になってるもんね。





⬆大きなケーキにともった19本のローソクを吹き消すひかるちゃん。なかなか消せなくて、何回も吹いてる姿がこりゃまたカワイイな。
⬅花束をもらってとてもうれしそう。大人っぽいのは髪型のせい？

田村英里子	かとうれいこ	千堂あきほ	高橋由美子	桜井幸子	高岡早紀	ribbon	堀川早苗
							
身長・スリーサイズ 158センチ B80 W56 H83	身長・スリーサイズ 161センチ B86 W60 H84	身長・スリーサイズ 164センチ B83 W58 H87	身長・スリーサイズ 156センチ B82 W56 H80	身長・スリーサイズ 157センチ B78 W57 H82	身長・スリーサイズ 164センチ B85 W62 H88	佐藤愛子 158センチ 永作博美 157センチ 松野有里巳 157センチ	身長・スリーサイズ 158センチ B80 W59 H84
英里子ちゃんの写真集は10月21日にワニブックスから発売だ。おっと忘れちゃいけない、ビデオも9月27日に発売されるぞ。どちらもヨーロッパロケのもの。	ファンクラブHeartでは、メンバー募集中だ。くわしくは☎03・3321・8844まで。ちなみに、入会金、年会費合わせて5000円。様々な特典がキミを待ってるぞ。	25日にはビデオ『最初で最後の1stコンサート』が発売される。その名のとおり、今年の6月22日に行なわれた、初のホールコンサートを収録したものなのだ。	先週、今週、そして来週と3週間にわたってオンエアされる、『女子高生 危険なアルバイト』、もうチェックしてる？ ドキドキしちゃうタイトルだよねぇ。	HOT NEWS でも紹介してる、『葡萄が目にしみる』がいよいよ今週オンエアなのだ。幸子ちゃんは、高校始まって以来の美人、中山今日子役で出演するぞ。	今週発売の『Ni-ya-oo』は7枚目のシングル、『S'Wonderful！』は5枚目のアルバムなのだ。キミは全部持ってる？ デビュー曲『真夜中のサブリナ』は名曲だぞ。	今回は3人の好きな言葉を紹介するぞ。あいちゃん「大地」、ひろちゃん「信じる」あみちゃん「初心忘るべからず」だって。なかなかキャラクターが出てるね。	早苗ちゃんの特技がバレーボールだってことは、みんな知ってるよね。もうひとつの特技が、何と寝ながらシャベれるとのこと。これってただの寝言かな？
志村けんのだいじょうぶだぁ CX系 収録	志村けんのだいじょうぶだぁ CX系 夜8:00～8:54	志村けんのだいじょうぶだぁ CX系 夜8:00～8:54	フリフリ天国 文化放送 夜8:00～9:40	葡萄が目にしみる CX系	高岡早紀 NO MORE TEARS ニッポン放送 夜0:30～0:40	KURA KURA ANB系 夜0:35～0:55	不思議少女 ナイルなトトメス CX系 収録
	しまうまのおしり 毎日放送 夜1:15～2:15	MOONLIGHT 抱きしめて 文化放送 夜11:00～11:30 真夜中ジャンクション TBSラジオ 夜0:40～	女子高生 危険なアルバイト TBS系 夜8:00～8:54	CX系 ドラマ撮影	高岡早紀 NO MORE TEARS ニッポン放送 夜0:30～0:40	雑誌 取材日	不思議少女 ナイルなトトメス CX系 収録
写真集 追加撮影	コンサートリハーサル	真夜中ジャンクション TBSラジオ 夜0:40～1:00	雑誌 取材日	CX系 ドラマ撮影	高岡早紀 NO MORE TEARS ニッポン放送 夜0:30～0:40	雑誌 取材日	不思議少女 ナイルなトトメス CX系 収録
写真集 追加撮影	コンサートリハーサル	真夜中ジャンクション TBSラジオ 夜0:40～1:00	雑誌 取材日	CX系 ドラマ撮影	高岡早紀 NO MORE TEARS ニッポン放送 夜0:30～0:40	雑誌 取材日	不思議少女 ナイルなトトメス CX系 収録
なるほど・ザ・ワールド CX系 収録	※21日オンエア それいけ！ココロジー NTV系 夜10:00～10:54	千のAQUIHO JFN系 昼4:00～4:55 真夜中ジャンクション TBSラジオ 夜0:40～	サウンドパーティー NTV系 昼4:00～4:55	CX系 ドラマ撮影	コンサートリハーサル	雑誌 取材日	不思議少女 ナイルなトトメス CX系 収録
田村英里子の ビー・マイ・セルフ 東海ラジオ 夜9:30～10:00	発見！ おいしいお店 CX系 夜10:54～11:00 ROCK SHOW CX系 夜3:30～4:23	マジカル頭脳パワー NTV系 夜8:00～8:54	取材日	CX系 ドラマ撮影	シングル Ni-ya-oo、 アルバム S'Wonderful 発売	週刊スタミナ天国 CX系 昼1:00～2:25	週刊スタミナ天国 CX系 昼1:00～2:25
キラキラサンデー フレッシュ二人組 文化放送 昼12:30～1:00	コンサートリハーサル			CX系 ドラマ撮影	コンサートリハーサル	ハートにribbon ニッポン放送 夜 10:00～10:30	不思議少女 ナイルなトトメス CX系 昼9:00～9:30

NTV：日本テレビ　CX：フジテレビ　ANB：テレビ朝日　TX：テレビ東京

IDOL NEWS

真夏の筑波サーキットを駆け抜けた酒井法子のレースへの夢やいかに!!



⬆できることはなんだってこなそうとしたのりピー。このとおり雑巾をしぼる姿も。

8月10日、筑波サーキットでは翌日にスタートする9時間耐久レースの決勝に備え、予選が行なわれたのだ。このレースには、チーム監督、兼ムードメーカーとして酒井法子が参加。ピット付近でののりピーはチームの人々に飲み物をくばりながら明かるく話しかけたりと、ムードメーカーとしての役割を十分に果たしていた。

予選落ちという残念な結果に終わってしまったけど、チームに貢献しようとする姿は、どのチームにも引けをとらなかった。今回の結果にめげることなく、レースに挑戦するのりピーの姿をサーキットで、また見られるといいね。

⬇チーム名は"NORI・P・HOUSE RACING TEAM"。監督としてもリッパ！





NEWS CLUB

Goods

9月も半ばになると、夜、虫の声が際だってくる。秋の虫っていうと鳴き声を楽しむ虫がほとんどだ。スズムシ、マツムシ、カンタン……。それぞれ風情のある鳴き声で、秋の訪れを知らせてくれる。

こういった虫たちとは対照的に、一緒に遊ぶ虫っていうのが夏の虫たち。その代表がカブトムシとクワガタムシだ。夏休みの間、ミニカーを引っ張らせたり、ケンカさせたりして、よく遊んだよね。このカブトムシたちって、オスとメスを一緒に飼っていると、ほとんどの場合オスが先に死んでしまう。子孫繁栄のために精力を使い果たしてしまうらしい。あとに残ったメスは、あたりまえだけど、角がなかったり顎が貧弱だったりして、どうもカッコわるい。それで、あまり遊ばなくなって、いつのまにか死なせてしまうんだよね。反省。

昔は、山で採ってくるのがあたりまえだった虫たち。それがデパートで買うようになって、いまでは1匹10万円なんてクワガタムシがいるのだ。虫までグッズ扱いじゃあちょっと悲しい気もするね。



➡国によってテレビ放送の方式が違うって知ってた？日本やアメリカのNTSC方式、イギリスやドイツなどのPAL方式、ソ連や中近東諸国のSECAM方式など、世界中で21もの異なる方式があるのだ。そのすべての方式が受信可能な液晶テレビが登場。付属のACアダプターは100から240ボルトまでの世界中の交流電源に対応。単3乾電池8本でも使用可能だ。**●4型液晶カラーテレビLX410 12万8千円 東芝 ☎03・5484・5414**



⬅一見ただの缶コーラや缶ビール。手にとってみると約300グラムの重量感。本物ソックリなのだ。ところが、キャップをはずすと小物入れになっているぞ。アルミの缶と内側のプラスチックケースの間に石膏が入っていて、ウエートになっているのだ。大事な物を入れて冷蔵庫に入れておけばドロボーだって気づかない（はず）。**●カリフォルニアセーフ 各2千600円 アイティー企画 ☎03・3444・6939**



⬆いよいよ2学期も始まって心機一転、成績アップを狙うキミにオススメしたいのが、ミチコ・ロンドンの各種文具だ。8月末にデザイン、カラーが一新されて新発売されたばかり。自分で使うのもいいけど、誰かにプレゼントしてもいいかもね。**●ミチコ・ロンドン シリーズ 500〜1500円 ゼブラ（問い合わせ：ピクシー ☎03・3835・0606）**



⬆この価格帯のポータブルCDプレーヤーで初めてのデジタル・シグナル・プロセッサーを搭載。聴く場所やジャンルによって最適のポジションがワンタッチで選択できる。また、CDのボーカル部分だけを消して手軽にカラオケが楽しめちゃう機能もあるぞ。**●ポータブルCDプレーヤー DPC-92 43000円 ケンウッド ☎03・3486・5520**



⬅ワープロ感覚のキーボード操作で、簡単に粘着テープに印字できちゃうスグレモノ。一度作ったデータは、別売のメモリーカードに保存しておけるのだ。**●テープワープロ LM-200 3万9千800円 マックス ☎03・3669・8121**



⬆キミの部屋がプラネタリウムになってしまうのだ。北半球の日本から見える有名な星座など、四季を通した19の星座がメモリーされていて、約60秒で1回転する。部屋を暗くして眺めていると安らかな眠りにつけることウケアイだぞ。通常の電気スタンドやインテリア照明として使ってもグッド。同型で手動方式のアポロスターⅠもあり、こちらは22000円。●**アポロスターⅡ　28000円　秀栄　☎03・3353・8411**



⬆そんじょそこらのラジコンとはちょっと違うぞ。鮮やかなボディーカラーと対照的な黒くて渋いキャタピラがポイント。アスファルトの道路だけでなく、草むらでも砂の上でも時速21キロメートルでかっとびまくる！　スピードは2段階の切り替え。電源は別売りの乾電池、または電池パックを使用。
●**ファーストトラックス　8980円**
太陽工業　☎03・3691・7411



⬅ダイバー必携のウオッチだ。あらかじめインプットされたアメリカ海軍のダイブテーブル（安全性確保のための潜水基準指示表）の数字をもとにデータを分析し、無減圧潜水の限界時間などをリアルタイムで画面表示。ほかにも、最新の潜水から30回分のデータも記憶し、いつでも確認できるログデータ呼び出し機能など、便利でかしこいのだ。●**スキューバマスター　80000円　服部セイコー　☎03・3563・2111**



➡業界初の完全脱着式プレートで、260度の高温調理が可能なホットプレートが新登場なのだ。●**マイコンホットプレート　やきやき　EHC-M13　2万3千円　象印マホービン　☎03・3798・4141**



⬅手軽で便利な家具・家電用クリーナー。水を含ませて汚れを落とすドライタイプ、携帯用のハンディーウェットタイプ、広い面の拭き取りに威力を発揮するスプレータイプなど各種あり。2種類の化学繊維を貼り合わせた特殊クロスと洗剤でどんな汚れもイッパツ。●**ガリレオ・ルームクリーナー　180〜900円　積水化学工業　☎06・365・4342**

今週の VERY GOODS

●PYXIS（ピクセス）IPS-360

ソニー　158000円
☎03・3448・3997

手のひらサイズ、わずか590グラムのポータブルGPSレシーバーなのだ。GPSとは、グローバル・ポジショニング・システムの略。上空20000キロメートルの軌道を回る24個の衛星のうち、3個以上の衛星からの電波を受信して、地球上で今自分がいる位置が、緯度、経度、高度まで正確にわかってしまうのだ。なんだかとてもスゴイよね。

旅のお供にコイツが1台あればいろいろ楽しめちゃうわけ。ちなみにPYXISとは、春の南の空に浮かぶ羅針盤座の学術名称から付けられた名前なのだ。



LeisurE

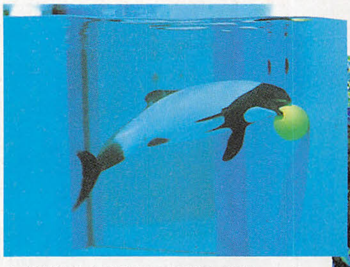
3D映像で、そこは、海底探検の世界! サンシャイン国際水族館のイベントへGO!!

ちょっと気温が低かった今年の夏休み。とうとう海に行く機会を失っちゃった人もいるかもしれないね。でも、せめて海の気分だけでも味わいたい、というキミにぴったりなのが水族館。とくに残暑が厳しい9月の午後に、ヒンヤリした館内で魚を見て涼しくなるなんて、けっこうプチブル(死語)な気分になれてグーだ。

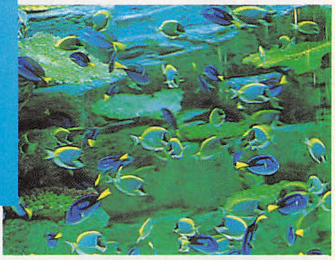
さて、いろいろな水族館のなかでも東京の中心、池袋にあるサンシャイン国際水族館に今回は注目したのだ。知らない人のために言っておくと、ここは池袋駅東口を出たところにあるサンシャイン60の10階にある、世界一高いところにある水族館なのだ。

ここでは、9月末まで"海、3次元海遊館"という映像イベントを開催している。特別にセットが組まれたシアターで、短編映画を楽しめるのだ。内容は水族館らしく海底探索など、海のなかを見せる映像が中心になっている。シアターの室内装飾も潜水艦の内部を再現したような凝った作り。さらに、レーザー光線でショーアップしていてとってもキレイ！ 映像のほうはというと、これが3D。メガネをかければそこはもう、本当の海底にいるような気分。これだけでも一見の価値アリなのだ。

イベントぬきでもサンシャイン水族館は見どころがいっぱい。マンボウやラッコなど、ほかの水族館じゃそうそうお目にかかれないお方から、マイワシの大群の回流まで鑑賞できてしまう。そのうえ日本初公開のパンダイルカなんてのもいるし、まだ行ったことのない人も避暑気分でどうぞ!!



➡シマの感じがまさにパンダっぽい、パンダイルカ。泳ぐ姿はなかなか優雅だぞ。

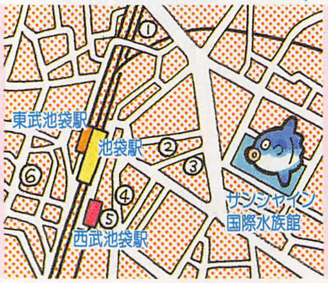


➡色鮮やかな熱帯魚の種類も豊富。いろいろな形をした水槽を見るのも楽しいよ。



⬅入場料は大人500円、小人300円、上映時間は15分だ。なかはいくつかの部屋があり、それぞれ雰囲気が変わる。

アクセスデータ+α



東武、西武両デパートが並び立つ池袋。サンシャイン以外にもまだまだ見どころがあるぞ。温水プールで遊べる①池袋スケートセンター、②映画館が詰まってるシネマ・サンシャイン、③商品を眺めるだけでも飽きない東急ハンズ、そして④WAVE、⑤セゾン美術館、⑥東京芸術劇場など、アートスポットもギッシリ。

EaT

おやつは税込300円

秋になると、多くの学校が遠足を実施する。せっかく陽気もいいことだし、先生たちだって、遊びたい気持ちはあるだろうからね。で、そんな時に持っていくおやつは、なるべく数があって、友だちと交換できるヤツがいい。おまけに値段も安いってのをご紹介!!



⬆一見、普通のメロンガム。ところがどっこい!! ヨーグルト色のガムのなかに黄・緑・ピンクのパステルカラーの砂糖が、小さなカタマリで入っているのだ。見た目もキレイだが、さらにこの砂糖の固さが、ガムをかむたびにカリッコリッとした食感で心地よい。ほかにブルーベリー味も。
●プチカット 60円 ロッテ ☎03・3375・1211



⬆レトロムードいっぱいのポン菓子。お米を加熱してふくらませただけの、シンプルな作りだけに、添加物もなく安心だよね。 **●にんじん 30円 よいち家製菓 ☎0297・35・8289**



⬇今年で、なんと発売15周年のいちごポッキー。ほかのポッキーの半分の量なので、ひとり分にピッタリ。**●いちごポッキー 80円 江崎グリコ ☎06・472・2267**



⬆昔からおなじみのかっぱえびせんに、青のりがついた。えびのカルシウムに、青のりの鉄分がプラスされて、よりヘルシーなスナックになったというわけだ。**●青のりえびせん 120円 カルビー ☎03・3902・1111**

EATあらかると

遠足に必要なのはお弁当。やっぱり、イイ空気のなかで食べるオニギリは最高！ このオニギリ、梅干し入りだと傷みにくいのは知られてるけど、梅干しがキライなキミは、炊飯器のスイッチを入れる前に、酢を小さじ1杯入れておけばいいぞ。

Animation

最新立体音響技術を導入した世界初のOVA『孔雀王3』を体験しよう!

つねに新しい技術を取り入れて作られている『孔雀王』シリーズ。今回の作品には最新立体音響技術〝ヴァーチャル・オーディオ・システム〟が採用されているのだ。これは何かと言うとヘッドホンを使って音を聞くことにより、その場にいるような錯覚を起こさせてしまう3次元音響効果のことなのだ。簡単に言えば、キャラのセリフや効果音がよりリアルに体感できるってことかな。

ストーリーはそんなリアルなサウンドとともに、あるテレビ局から始まる。

視聴率を取るために作られた企画番組。その番組の最中、ひとりの霊能者が体をズタズタにされて死んでしまった。この事件の裏には何かとてつもない者がかかわっているのではと、主人公の孔雀は動き出した。そしてついに怪しげな島、鬼火島と異形の魔物、黄泉御前のことを突き止めた……。

果たして黄泉御前とは誰か……そして鬼火島とはいったい!? 謎が謎を呼ぶストーリー展開。孔雀の運命はいかに！ 続きはビデオで楽しもうね。

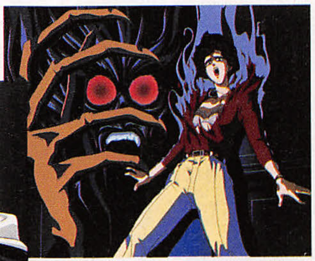


⬅『孔雀王3』〜櫻花豊穣〜はポニーキャニオンから9月21日に発売されるぞ。●予価1万3千184円[込]●時間50分。©'91荻野真／集英社・ネクスタート



⬆孔雀、王仁丸、阿修羅と個性豊かなキャラクターが作品のなかで大暴れ。50分間見どころいっぱいだ。





⬆戦国時代に生きていた〝黄泉御前〟。異形の魔物として現代によみがえる。

⬅彼が主人公の孔雀。とても強い法力をもった僧侶なのだ。

DATA CATCH

泪、瞳、愛…再び登場

'83年7月から'84年3月までの8ヵ月間、日本テレビ系で放送されていた人気アニメ『キャッツ・アイ』が、完全予約限定版レーザーディスクで発売されるぞ。この作品、放送を終えたのにファンからのラブコールがあまりにも多かったため『2』を作ったというほど人気が高かったアニメなのだ。

今回は『1』シリーズ全36話をノーカット9枚組レーザーディスクの完全予約限定として12月5日に発売される。ほしい人は近くのレコード屋かバップ各営業所へ、10月5日までに予約しよう。予約限定なので予約をしないと手に入らないぞ。LDジャケットすべて書き下ろしイラストで、資料満載の豪華なブックレットも付いている。値段は54000円[込]。ちなみに時間は約1080分。

問い合わせ先：株式会社バップ ビデオ営業部 ☎03・3234・5713まで



⬆〝キャッツ・アイ〟三姉妹の活躍と華麗なアクションがまた見られるのだ。

Items

あえて反主流! ウェスタンよりもDr.マーチンがオススメなのだ!!

今、おしゃれな子たちの間で流行ってるのが、ウェスタンやエンジニアリングブーツ。いわゆる渋カジってヤツね。でも、みんなと同じカッコはイヤ！ という人には、英国生まれのこの一足を。

●タナカヤ靴店 ☎03・3352・7371



⬅靴底はどれもみな、エアー・クッションという、長時間はいても疲れない作りになっている。

●FASHION ADVICE

ウェスタンやエンジニアリングブーツなどは、ブーツカットのジーンズやストレートのジーンズのすそを、くるぶしのあたりでカットするのが通。ごつい感じのDr.マーチンのブーツはそれとは反対ね。ストレートのジーンズを、くるぶしの5センチくらい上までロールアップさせてはくのがポイントなのだ。ちなみに、ロールアップというのは、ジーンズのすそをきれいに折ってまくり上げることだよ。



⬅Dr・マーチン／8ホール／黒／1万8千800円。雰囲気がワリと過激なタイプのブーツだ。



⬅Dr.マーチン／8ホール／チェリーブラウン／18800円。こっちはすごくおしゃれ色だね。



➡Dr.マーチン／3ホール／チェリーブラウン／16800円。スーツにだって似合うよ。



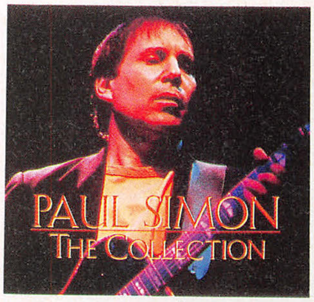
⬇Dr.マーチン／10ホール／黒／19800円。過激なパンクス愛用の迫力満点のブーツなのだ。



➡Dr.マーチン／3ホール／黒／16800円。つま先に鉄板が入ってるのだ。

CD

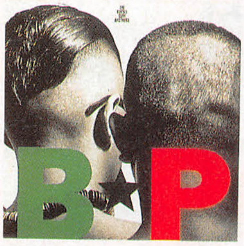
ポール・サイモン
ポール・サイモン・ザ・コレクション



10月に9年ぶりの来日公演を行なうポール・サイモンのベストアルバムだ。日本のファンだけにポールが発売をオーケーしたというれしい作品なのだ。単独インタビューとライブを合わせた3枚組。ライブはグラミー賞最優秀アルバム賞を受賞した『グレイスランド』の曲が中心。また、ベスト盤のみでも2400円[込]で同時発売中だ。

●ワーナーミュージック・ジャパン
発売中/4800円[込]

バブルガム・ブラザーズ
B·P



●EPICソニー
発売中
2千800円[込]

シングル『WON'T BE LONG』のヒットが記憶に新しいバブルガム・ブラザーズ。彼らの1年ぶり、通算7枚目のニューアルバムが登場。思わず腰が動いてしまうくらいダンサブルに仕上がった1枚だぞ。

瀬能あづさ
もう泣かないで



●ポニーキャニオン
発売中/千円[込]

CoCoの瀬能あづさちゃんがソロデビューしたぞ。評判の歌唱力と明かるく元気なメロディーがマッチして、あっちゃんの魅力がいっぱい。

ゲームミュージック
キング・オブ・ザ・モンスターズ



●ポニーキャニオン
9月21日発売
千500円[込]

ネオ・ジオから2タイトル『キング・オブ・ザ・モンスターズ』と『クイズ大捜査線』をカップリング。オリジナルバージョンなのだ。豪華な音源による贅沢な曲作りになっているぞ。SNKファンは必聴だぜっ。

ゲームミュージック
ヴィマナ



●ポニーキャニオン
9月21日発売
千500円[込]

東亜プランの人気アーケードゲーム『ヴィマナ』と『テキーパキ』が1枚のCDに収録されている。作曲者自身によるアレンジバージョンなどもあり、ゲームをプレーした人には、たまらないアルバムだ。

安藤秀樹
Heart Break Pierrot



●EPICソニー
発売中
2千800円[込]

ポップソングを追求し続ける安藤秀樹。彼の6枚目のフルアルバムだ。制作に1年を費やしただけあって、かなり質の高い1枚になっている。落ち着いたムードのなかに歌への情熱が伝わってくる。

井上麻美
青春はちっぽけな僕たち



●ファンハウス
発売中/930円[込]

みつばち学園出身、ミスCD-ROM^{2}に輝いた井上麻美ちゃんがデビューしたぞ。PCエンジンのテレビ番組のエンディングでもおなじみの曲。

Video

misato clips/渡辺美里



●EPICソニー
42分/9月21日発売/4千800円[込]

西武球場ライブも大成功に終わった渡辺美里のオムニバス・ビデオクリップ集が登場したぞ。'85年のデビューから最新作まで、アーティストとして成長を続ける美里の歩みが鮮やかに描き出されている。歌にかける情熱は昔も今も変わっていないのだ。

ロジャー・ラビット



●DHVジャパン
104分/発売中/3千914円[込]

アニメの登場人物たちが住む街で、人間の私立探偵が四苦八苦しながら殺人事件を解決するのだ。アニメのキャラクターたちが、まるで本物の俳優みたいに実写の画面のなかにとけ込んで動いちゃう。見どころいっぱいのとっても楽しい作品だぞ。

Books

マイケル・Z・リューイン
A型の女



●ハヤカワ・ミステリ文庫
560円[込]

私立探偵アルバートに、「生物学上の父親を探して」と依頼したひとりの美女。その依頼をめぐって巻き起こる事件。ナゾがナゾを呼ぶ展開に思わず引き込まれてしまう推理サスペンスなのだ。

嵐山光三郎
夕焼け少年



●集英社文庫
430円[込]

敗戦後の焼け跡、ヤミ市の時代の日本が舞台の自伝的小説。おなかをすかしていても元気に遊ぶ少年たちが主人公だ。紙芝居やメンコなど、お父さんやお母さんの育った時代をかみしめてみよう。

山際淳司
アメリカ スポーツ地図



●角川文庫
430円[込]

アメリカンスポーツを題材にした短編コラム集。野球やボクシング、ヨットなどのスポーツをとおして、有名、無名な多くの人々の様々な人生が鮮やかに描かれているのだ。爽やかな余韻が残る一冊。

MoviE

最新テクニックでSFXマンが大活躍 二転三転する事件の意外な結末は……

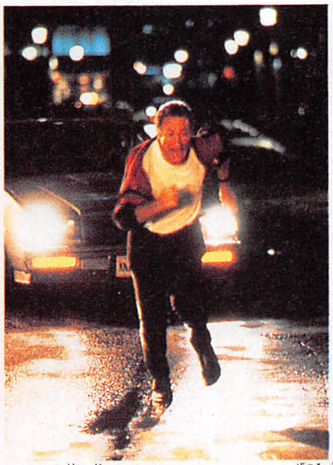
'86年に制作されたユーモアたっぷりのサスペンス『F/X引き裂かれたトリック』の続編だ。

このシリーズ最大のおもしろさは、主人公が映画界のSFXマンだということ。得意のSFXを駆使して悪をけちらし、数々の危険をくぐり抜けるのだ。ひと昔まえならジェームズ・ボンドの秘密兵器にあたるものが、この映画では最新のSFXってわけ。

で、今回のストーリーは、おとり捜査中に殉職した刑事の死の原因を探るというもの。当然、メインになるのは、そのユニークな捜査方法。前作から5年も経っての登場だけに、特殊メイクや最新テクニックがいっぱい見られる。

そのなかでももっとも楽しいのが人形なのだ。ほら、『チャイルド・プレイ』に出てくる殺人人形チャッキーくんを覚えてる？　チャッキーは人間用のモデル・スーツとつながれていて、スーツをつけた人間が腕をあげれば人形も同じ動作をするっていう仕掛けになってたよね。このチャッキー人形に使われた技術をフル活用して、ピンチを脱出するシーンが見モノ。ちなみに、この映画の人形はピエロ。こいつがおちゃめな表情そのままで、人間の動きにあわせて悪人どもをバシバシ殴りまくるのは、小気味よく、とってもユーモラス。







このほかにも、殺し屋と追っかけっこを繰りひろげる無人のスーパーマーケットでは、日用品を使って見事に敵をカクランしちゃう。お手軽SFXテクも見せてくれるのだ。SFXって、ほんとアイデア次第なのである。

そしてもうひとつ、忘れちゃいけないのが、無愛想だけど人のいい私立探偵のおっさん。この人は前作にも登場してて(このときは、まだ刑事でした)、SFXマンと絶妙のコンビネーションを見せていたんだよね。このふたりの呼吸が、今回もピタッとあって、気持ちいいくらいなのだ。

こーなると、難事件は捜査とトリックのプロにまかせればいいじゃない！　なんて気もしてくるが、ラストが○○○(いえないけど、コレが痛快なんだゼ!!)じゃあ、やっぱ頼めないか。

渡辺麻紀

F/X2イリュージョンの逆転
9月下旬公開

筋肉少女帯 内田雄一郎のアマい生活

先日、北海道の夕張に行ってきた。石炭の歴史村というレジャーランド(?)でライブを行なったのである。ふだん、我々が演奏するようなところは、ほとんど繁華街にあるのでおもしろくない。だが、今回はかなり違った。

私は知らない土地に行くと、商店街で物を物色しながら歩くのだが、夕張は山の中。起伏が激しいためお店は少なく、ほとんどがメロン屋さんだった。

そう、ここでは繁華街と同様の楽しみかたをしていてはいけないのだ。この豊かな大自然を満喫せねば！

そこで私は山に登ることにした。急勾配の石段が並ぶ上には、神社があるらしい。あそこまで登れば、絶景が拝めて食事もうまいだろう。登った。ゼーハー、ゼーハーとにかく登った！



なにもない……。頂上はまだ基礎工事中で、工事のおじさんが寝ている。展望台もない。景色も見えない……。私は呆然として、山頂で食すはずだった弁当を握りしめた。

私は悟った。そうだ、ここは開発途中なのだ。観光客がおいそれとは立ち入れない大自然が広がるのだ。スキーするならスキー、モトクロスするならモトクロース、メロン買うならメローン、マタギするならマタギ！　あとはそこで暮らす人のもの、狸のもの、熊のものなのだ。素晴らしい！　いつまでもこのままでいてほしいものだ。バリバリ夕張（夕張市の標語）でバリバリ～！

追記。本屋さんの棚の上のほうに、なんとファミリーベーシックの新品が飾ってあった。私は買わなかったが、ほしい人はまだ2台あったので、夕張市まで出かけて買いに行くべしっ。



⬆3度の食事くらいでは比較にならないくらい、ゲームが好きなミュージシャン。

School

教育　人間らしく生きるための新教育法

恥ずかしがらず熱い心を持てる人間を作る

最近、ロボットみたいに無感情な子供が多くなっているぞ。何ごとにも興味を示さず感動もない、そして他人の言葉に無関心で、意欲がない。そんな子供が将来の日本を背負っていくとなると、ちょっと怖いよね。

なんで、こんな子供たちばかりなのだろうか？　激しい受験戦争、学校教育の廃たいなどいろいろ原因は考えられるけど、一番の理由は家庭内でのしつけがなっていないことではないだろうか。

いまの日本は子供ひとりに対して大人が6人と、大人が過剰気味。子供がほしいというものはすぐに与え、やりたいことはほとんど実現させてしまう環境だ。

こんな甘やかされた子供たちに、意欲を出せ、感動しろっていったって無理なのかもしれないね。

そこで今注目され始めたのが、劇団という形で人間らしさを教える教育の場だ。



⬆同じ志をもったお母さん達の結束は固い。つくしんぼの会というＰＴＡの集まりは、まるで家族同様。

演じることを通して、豊かな表現方法を身につけ、そしていままでは人前で素直に気持ちを表現できなかった子供たちを、感性の豊かな子供に変身させようというねらいだ。

さらに劇団にいれば、芸能界デビューなんていうことも目標になるので、いままでのおけいこごとと違って、学ぶほうも教えるほうもより一層本気になるのだ。

今回取材にいった劇団東俳では、オーディションに合格すれば3歳からレッスンが受けられる。三つ子の魂百までっていうし、幼いうちからしっかりした指導を受ければ、人を思いやり、我がままでなく自己の主張を通せる、人間らしい人間になるかもしれない。

もし、うまくいって芸能界にデビューしたって、人格がともなっていなくちゃ大成は望めないものなのだ。

それと同じで社会生活をしていくのにも、やっぱりマナーは大切だよね。

だから劇団でしっかり学んでいかなくちゃいけないのだ。

⬇今回は小学生以下にスポットをあてたけど、劇団に通う人の半分以上が大人。入団したいけどこの年で平気かなぁと言う心配はない。レッスンは日舞からアクションまで様々。



取材協力：劇団東俳

問題　現代っ子は体力作りもおけいこで!

遊びの質が変わった今、運動は勉強になる

最近、体操を習う子供が増えている。外で遊ぶ機会が少なくなって、年相応の基礎体力を身につけていない子供が多くなっているのがその理由らしい。最近の子供の体格は年々良くなっているけど、体格に反比例して体力は低下しているってことだね。

都市周辺のアスレチックジムなどでは、学校の体育の補習や私立小学校の体育の受験種目を教える教室が増えているというからびっくりなのだ。確かにゲームは楽しいけど、バランスが大切だね。



情報　登校拒否指導に文部省が乗り出す

ベテラン教員を送り込んでの巡回指導!

増え続ける登校拒否に歯止めをかけるため、来年度から文部省が巡回指導や自然体験教室を始める。対象は小・中学生で、退職教員など、超ベテラン先生を全国の20市町村へ送り込み実施するとのこと。

登校拒否は、非常に難しい問題。以前、このコーナーで心因性による登校拒否を記事にしたけど、本人だけ指導して学校嫌いが直るケースは少ない。友だちとの関係や家族との対話など周りの環境から改善していかないとダメなのだ。

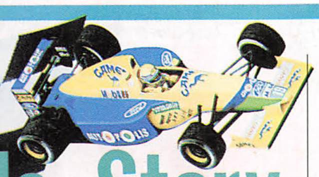
いままでなかった新しい指導方針にぜひ期待したい！



SCHOOL関連ニュース大募集!!

学校で流行っていることや問題になっていることを大募集！　採用者にはもれなく1000ガバスをプレゼント。ファミ通編集部スクール係まではがきを送ってね。あて先は180ページを見てくれ。

FORMULA 1 Inside Story



文：すがやみつる

●片山F1参戦決定か

おそらくイタリアグランプリの前後には発表されているだろうが、片山右京が来年ラルースからF1に参戦することになったようだ。F3000のスポンサーにもなっている日本たばこのキャビンがスポンサーに加わるらしい。また日本グランプリでベルナールの代わりに片山がラルースでスポット参戦するという噂もあるが、海外から批判を浴びそうな気もする。来年まで待ってもいいのではないか。また、ほかにも日本人選手の名前が。

●プロスト残留

プロストはイタリアグランプリ前のモンツァのテストで、来年もフェラーリにとどまると述べた。リジェ・ルノーのフレンチチームからの誘いがあったが、ルノーはウィリアムズをナンバーワン・チームとしているため、もう1年待つというもの。アレジも契約が残っており、これでセナのマクラーレン残留もほぼ確実。トップスリーは今年と同じ体制で'92年に臨むことになる。

●どうなるネルソン

ベネトンのネルソン・ピケはリジェへの移籍を交渉していたが、その話はまとまっていないらしい。ピケはベネトンが使うピレリタイヤに不満を抱いているとのことだが、ベネトンはグッドイヤーと交渉中。これがまとまればピケもベネトンにとどまることになるかもしれない。

●日本でF1を2回開催？

いまやプラチナペーパーとなった日本グランプリのチケット。10万枚のチケットに対し110万枚分の応募があったが、このブームを考慮してか、来年は鈴鹿グランプリの翌週、オートポリスでF1が開催されるかもしれないとのこと。日本もイタリアに続き、1国で2回のF1開催国となるか？

●ヤマハはジョーダンへ？

8月30日、ヤマハに正式にブラバムには来季エンジンを供給しないと発表。ジョーダン・チームのエディ・ジョーダン氏がヤマハ本社を訪問するなどヤマハエンジン獲得に動いているらしい。



⬆ベルガーの初勝利は、いったいいつになるのだろうか……!?

加藤博一の代打一発！



西武か？ 近鉄か!?

例年のごとく、パリーグのペナント争いは西武と近鉄ががっぷり四つに組んで、熱いデッドヒートを繰り広げている。9月2日の時点で、近鉄が西武に1.5ゲーム差の首位にいるが、目を離せない状況だ。しかし、試合日程から後半戦を展望してみると、近鉄のほうが西武より有利な気がする。9月に入って、近鉄が13連戦、西武が10連戦とハードな日程になっているが、西武と闘ったチームが、その直後に近鉄と対戦するパターンが非常に多いのだ。ということは、対戦チームが西武戦に主力投手を持ってきて、近鉄戦のときには、ちょうどローテーションの谷間に当たる可能性が極めて高いということだ。そのうえ、“西武を絶対に優勝させない会”の会長みたいな、近藤監督率いる日本ハムが、日程にからんでいる。日本ハムは9月10日から西武と2連戦を闘い、13日から近鉄4連戦、それが終わると、17日からまた西武と2連戦といったぐあいだ。しかも9月1日にはロッテが執拗に抗議し続けて、引き分け試合に持ち込んだように着々と西武包囲網が敷かれつつある気配もある。



⬅三振かホームラン!! ブライアントが抜けた穴を、リードは埋めることができるだろうか？

しかし、球界をリードしてきた巨人が低落している現在、新たなリーダーとなるには、これくらい乗り越えるようでなくては、ならない。西武の活躍を期待したい。

Athena

FAMICOM FAMILY

ゲームデザイナー養成ソフト**デザエモン**

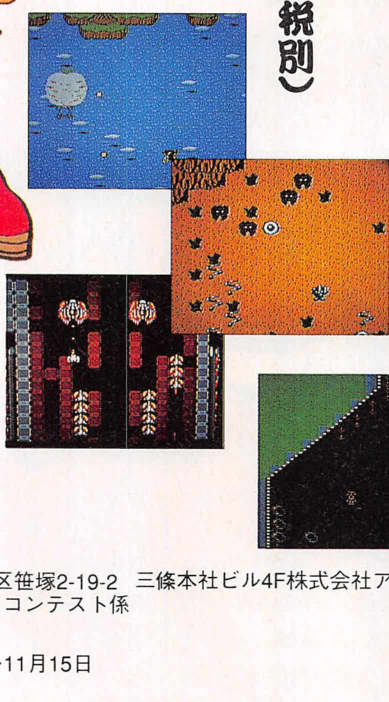
絵描衛門

今、ファミコンは"遊ぶ"から"創る"時代に。

品切れ時は、
アテナまで連絡されたし!!
03-3376-8860



9月13日発売
9,800円(税別)



デザエモンはこんなソフト

もう、説明するまでもないね。「絵描衛門」は、各種キャラクター、タイトル画面、マップデザイン、それにサウンドのすべてにおいてオリジナルが可能な本格派のゲームデザイナー養成ソフト。

3ステージ構成、縦スクロール型ゲームが思いのままに創れるんだ。自慢の作品が出来たら、ゲームコンテストに応募しよう。

絵描衛門 第1回オリジナルゲームコンテスト

第1回デザエモンオリジナルゲームコンテストを開催します!
自慢のオリジナルゲームや、内臓のサンプルゲームを改造したものもOKだ。
下の応募要領をよく読んで応募してね。

[応募方法]

完成したオリジナルゲームをVHSのビデオテープに入れて、厳重に梱包し、宅配便または郵便小包で送ってください。住所、氏名、年令、職業(学年)、電話番号、愛読雑誌、このコンテストをどこでご覧になったかを記入して同封してください。

*優秀賞の審査にはゲームカセット本体が必要な場合がありますので、20日の一次審査終了まではなるべく作品の消去は避けてください。(該当者には電話連絡をします)

[送り先]

〒151東京都渋谷区笹塚2-19-2 三條本社ビル4F株式会社アテナ
オリジナルゲームコンテスト係

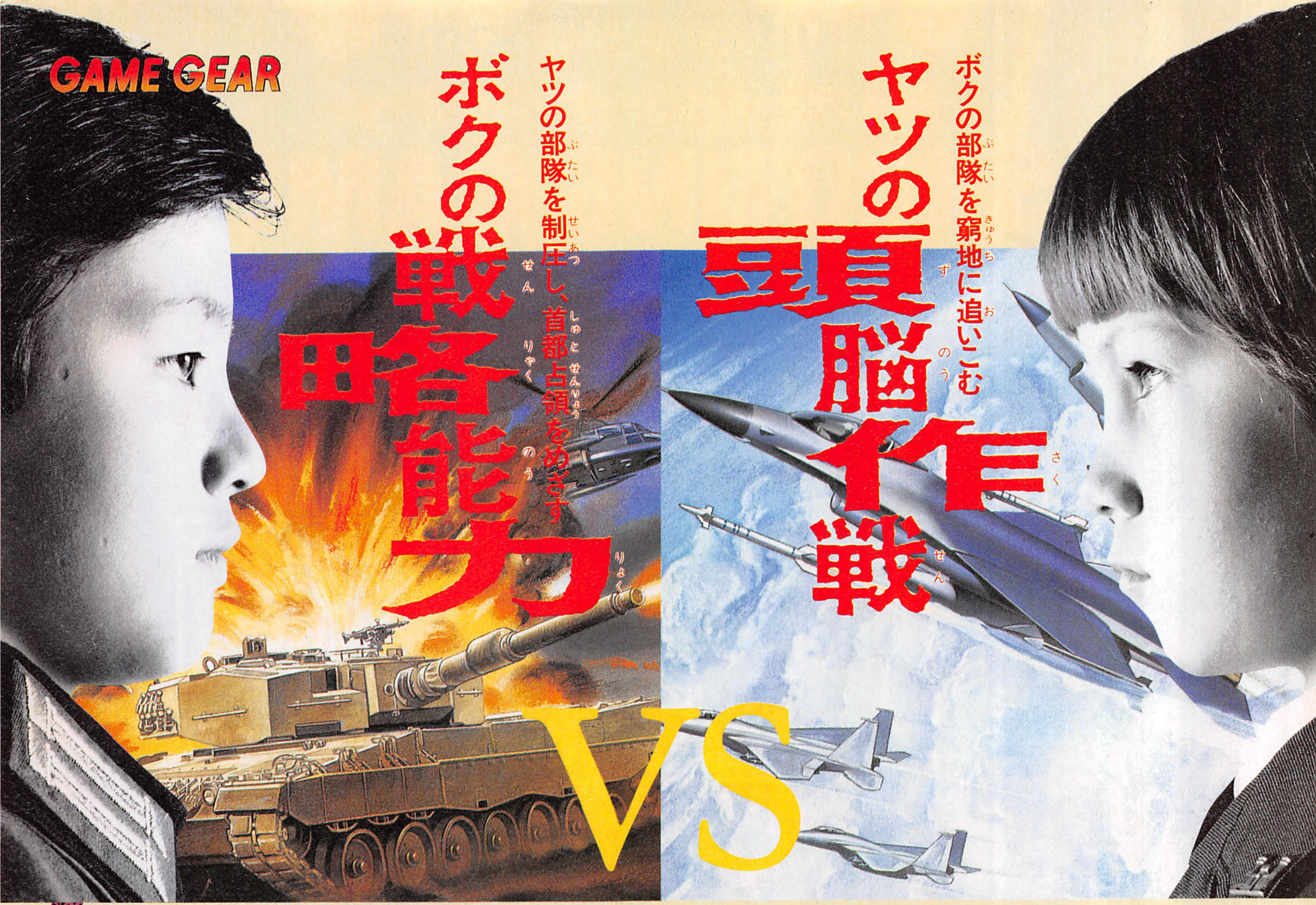
[応募受付期間]

平成3年11月1日〜11月15日

[賞品]

優秀作　奨学金10万円+デザエモングッズ
佳　作　デザエモンソフト+デザエモングッズ
特別賞　デザエモングッズ

株式会社アテナ〒150東京都渋谷区笹塚2-19-2三條本社ビル4F



君にあたえられた任務は敵国の首都を制圧することである。
対戦相手となるのは、コンピュータあるいは人間だ。

しかし、どちらにしても、
君にとって手強い相手になることはまちがいないはずだ。
そこでこの戦いでは、敵の頭脳作戦を超える
君の戦略能力こそが、勝利への重要な決め手となることを忠告しておこう。
いままでにない迫力とスピーディな展開で
熾烈な戦いを巻き起こす、
ウォーシミュレーションゲーム、「大戦略G」。
君が宣戦布告するのは、コンピュータか人間か。







パソコン版人気巨編がいよいよゲームギアに登場!

このシミュレーションで、興奮を実体験する

対戦型 大戦略G

対戦型ウォーシミュレーションゲーム
ゲームギア専用ソフト
2M+SRAM[バックアップ機能付]
9月28日発売予定
価格**4,800円**(消費税は含まれておりません)

※この製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。
※写真・イラストと商品は多少異なることがあります。

『この商品は㈱セガ・エンタープライゼスからSEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、同社の登録商標SEGAの使用許諾を受けたものです。』

SystemSoft
株式会社 システムソフト
アミューズメント事業部
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30
営業部専用電話 092-752-5262



SUPER Famicom®
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
縦スクロールシューティングゲーム
SHOOTING GAME
雷電伝説
RAIDEN DENSETSU
人気抜群のアーケードゲームが、装いも新たに
スーパーファミコンで、遂に登場!!
超高性能戦闘機"雷電"スタンバイ!
敵の要塞を撃破せよ!
激戦につぐ激戦!
クライマックスの連続!
執拗な敵の攻撃に君はどこまで堪えられるか?!
2人同時プレイ可能!
Toei Animation Co., Ltd. 東映動画より1991年10月発売予定 SHVC-RD 希望小売価格(税込み) 8,700円
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル TEL.03(3200)8587代 ©東映動画/有限会社 セイブ開発 スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

YANOMAN AD. Net

LOGIN

login:
? YANOMAN
password:
? #####
connect
Welcome!
You're in
YANOMAN
FORUM

FIND

? ARETHA II

TOPICS

ついに発売日決定！新スペック満載の『アレサII』！今回のスペックは、最新完成版のビジュアル画面で紹介

SPEC 1

新戦闘システムのビジュアル

モンスターへの攻撃シーン・ビジュアルも新戦闘システムの採用でさらに充実！戦闘中の攻撃の種類によってアニメーションが違う！

SPEC 2

初登場、水平スクロール画面！

『アレサII』で初登場の横移動画面。町に入ると画面が水平スクロールに変わる！横方向のスクロールを体験せよ！

SPEC 3

アイテム・キャラまで新デザイン

小さなアイテム・キャラまで新デザインで登場！マテリアたちを敵の魔法から守る「マビスの光」も、回転する十字手裏剣型の光にグレードアップだ。

▲ next ▼

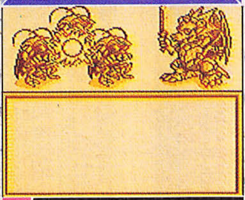
Vol.5 "ARETHA II" REPORT FILE



by Gen SATO

to be continued

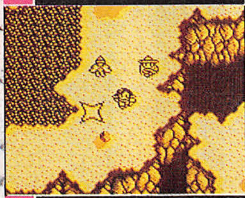
GRAPHICS



SCENE 1 ゴキブリモンスター軍団と戦闘！魔法攻撃がヒットした瞬間だ！



SCENE 2 空からではなく目の高さで見る町 マテリアたちが横方向に移動する！



SCENE 3 マテリアたちのまわりを回る光！「マビスの光」も新キャラだ！

▲ next ▼

DATE

1991 September

PRICE

¥4,800.—

マテリア、ドール、
そして
お供モンスター、
ホワイトドラゴン



ARETHA II

RPG新世紀、第2弾"アレサII"！
あの魔王ハワードとの戦い、再び！

容量2M＋SRAM、バックアップ機能付
マップ：1.5倍（当社『アレサ』比較）
シナリオ・ボリューム：5倍（当社『アレサ』比較）
オリジナル・モンスター：2倍、総数約250体（当社『アレサ』比較）
カプセル・モンスター、お供モンスターあり
ファジー・システム搭載　新戦闘システム採用

期待の『アレサII』いよいよ発売決定！

Nintendo GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です。

あの『アレサ』から10か月、
1991年9月27日発売！
希望小売価格¥4,800（税込）

ゲームボーイ革命宣言
YANOMAN ㈱やのまん
〒130 東京都墨田区東駒形3-3-10
"ARETHA II" 問い合わせ専用ダイヤル TEL.(03)3625-1163


VARIE
VARIE CORPORATION
熱帯
中嶋 悟監修
ファミコン用ソフト
期待の第2弾、パワー全開で登場。
F-1 HERO 2
F-1ヒーロー2
中嶋 悟による全16コースの解説が入り、91年度の最新コースデータをリアルに再現した待望の第2弾が登場。上下分割による2人同時プレイを本格的な3Dで体験する!
画面は開発中のものです。
9月27日発売予定
価格¥5,900(税抜)
1M+1M・MMC-3
2人同時プレイ対応


POWERED by NAKAJIMA
速度
マシンのコックピットから見る実際のコースとかスピード感は、本物でなければわからない。そのF1パイロット「中嶋 悟」の4年フルエントリーの体験から生まれた本格レーシングゲームがバリエからついに登場。世界の16コースがすべてリアルに再現された。本物にしか体験できない熱い熱いスピードと興奮がキミの目の前に急接近する。バリエ＆中嶋プロデュース作品、間もなく発売！
ゲームボーイ用ソフト
中嶋 悟がゲームボーイに新登場。
F-1 HERO GB
WORLD CHAMPIONSHIP '91
F-1ヒーロー GB
全戦16コースをリアルに再現！本格的なマシンセッティングを可能にし、ゲームボーイ初のバックミラー表示がついた。4人用アダプターで熱い対戦プレイを実現する。
10月下旬発売予定/価格¥3,500(税込)
4 対戦型
1人でも遊べます
MACHINE SETTING
SETTING
PIT OUT
画面は開発中のものです。
メガドライブ用ソフト
速報！メガドライブ参入第1弾！
F1 GRAND PRIX
F-1グランプリ
8メガの驚異の走りが大接近！レーシングゲームの常識をぶちやぶる迫力の全面スクロール体験。中嶋 悟の監修で開発進行中。
12月中旬発売予定/予価¥7,500(税抜)
8メガ
画面は開発中のものです。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

F1 GP

F-1 GRAND PRIX IN SFC (スーパーファミコン)

1991年12月、ついにデビュー!!

SUPER Famicom®

F-1 GRAND PRIX

SYSTEM VIDEO SYSTEM

ASCII



ゲームボーイ初の本格的ファンタジーRPG

ウィザードリィ・外伝Ⅰ

女王の受難
~SUFFERING OF THE QUEEN~

Wizardry®

ウィザードリィ・外伝Ⅰ発売記念キャンペーン「ウィズ外伝にイチバンのり」のお知らせ

ウィザードリィ・外伝Ⅰの発売を記念して「ウィス外伝にイチハンのり」と題したキャンペーンを発売日の10月1日より行ないます。
詳しくは9月20日・10月4日発売のファミリーコンピュータマガジン、9月27日・10月4日発売のファミコン通信、9月27日発売のゲームボーイマガジン広告をご覧下さい。

サンシャインに須田PIN登場!!

9月23日祝に東京池袋サンシャインシティでおこなわれる、CSG新作発表会に須田PINか登場。楽しいステージイベントを企画しているのでみんなきてね。
日時:9月23日祝
場所:池袋サンシャインシティ ワールドインポートマート4F
時間:9:00~17:00(ステージイベントは16:20~16:50まで)

ゲームボーイ専用カートリッジ

●2メガROM+バッテリーバックアップRAM

標準小売価格 4,635円(表示価格には、消費税が含まれています。)

ゲームボーイは任天堂の商標です。

須田PINが送るウィザードリィ・外伝Ⅰの極秘情報! アスキー情報電話 03-3250-5600 で公開中!

ASCII

あんたっちゃぶる1

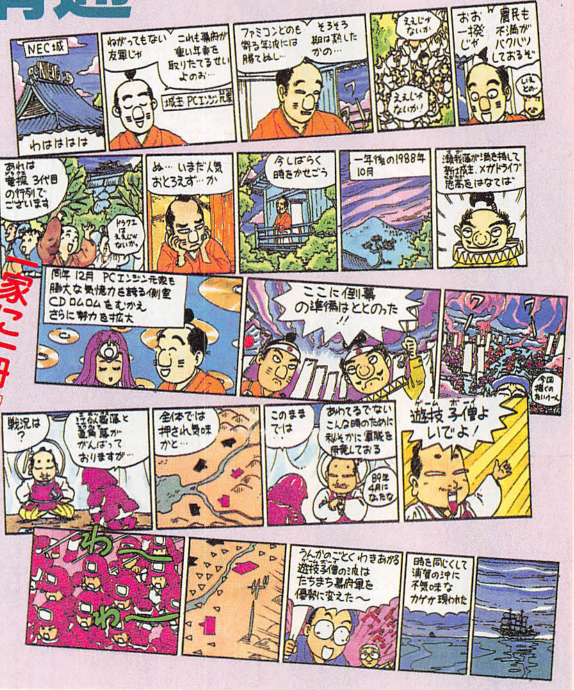
鈴木みそ著

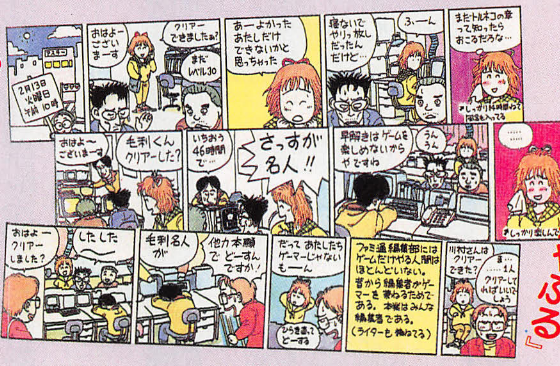
週刊ファミコン通信別冊
定価930円(税込み)

好評発売中

おもしろくってタメになる
読めばキミも事情通

週刊ファミコン通信に大人気連載中の『あんたっちゃぶる』がついにコミックスになった!! しかももれなく、ペーパークラフト飛び出す鈴木みそ(笑)のオマケ付き!!





「家に一冊『あんたっちゃぶる』」

9月14日発売予定

聖竜伝説モンビット
公式ガイドブック

ファミコン通信編集部責任編集
定価620円(税込み)

冒険はこの本から始まる!

愛と友情を大切にし、自然と平和を愛するモンビット。ドラゴンを成長させながら、平和を乱す邪帝ギールを倒すために戦っていく。この冒険のために必要な、さまざまな情報を満載しているのがこの公式ガイドブックなのだっ!

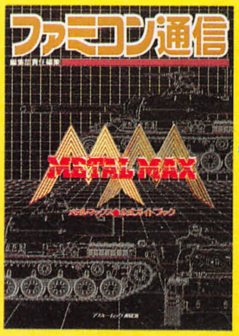


既刊好評発売中

メタルマックス公式ガイドブック
ファミコン通信編集部責任編集
定価520円(税込み)

プール・オブ・レイディアンスのすべてがわかる本
ファミコン通信編集部責任編集
定価560円(税込み)





〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー



■新しい仲間が！　……と思ったら、新しい敵も現われた!!　コイツがかなりの強敵だ!!

チップコラム

スピルバーグ配収ベスト16



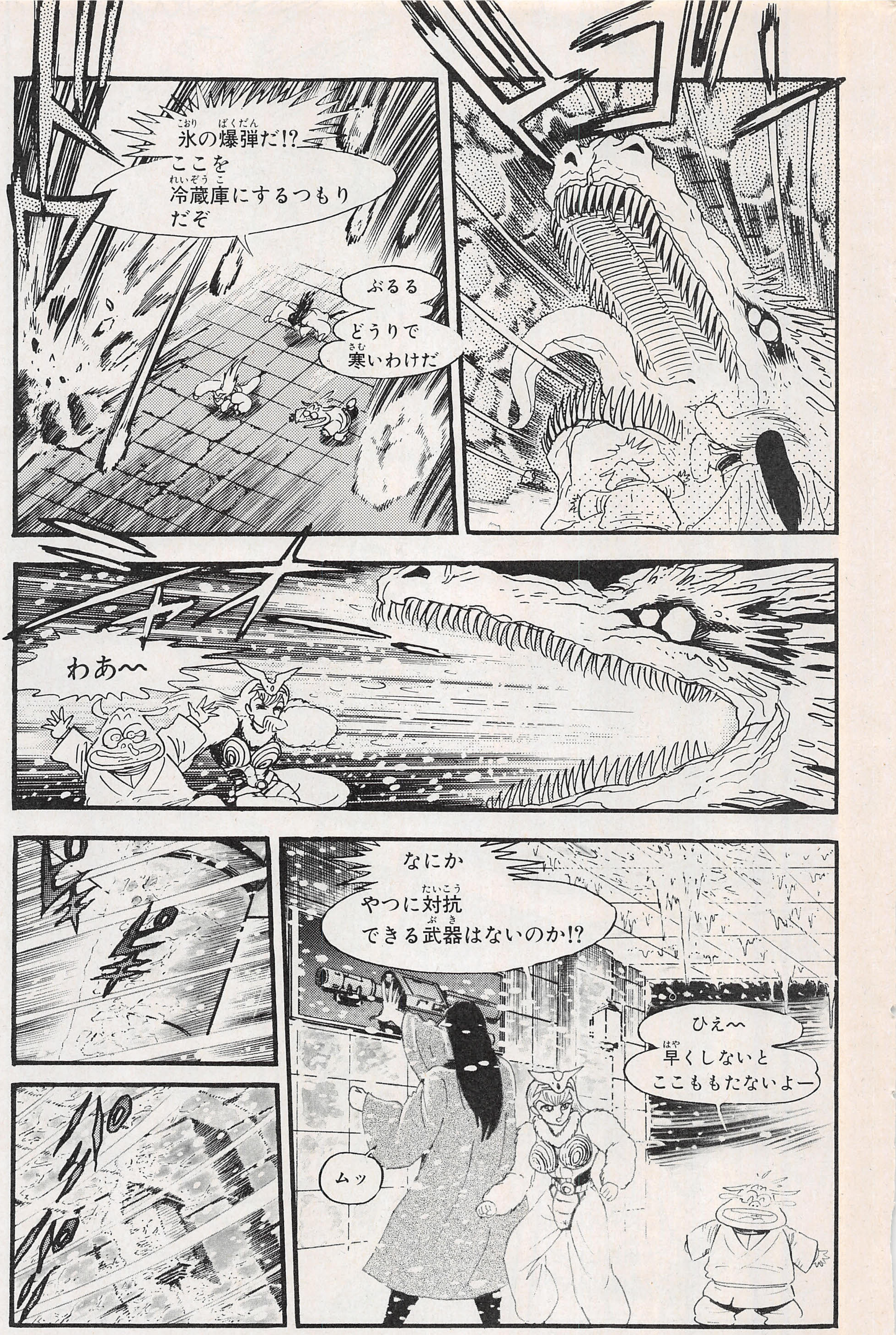
第8位『未知との遭遇』日本での配給収入・33億円／スピルバーグ脚本、監督／78年公開作品＊この映画を撮るきっかけは、スピルバーグが6歳のころの体験にあった。ある日の夜中、父親に突然起こされた彼は、車で広い草原へ連れて行かれた。そこで見たものは、夜空を一定の間隔で舞い降りてくる無数の流れ星。本編中にも、これとよく以たシーンが出てきたのを覚えているだろうか。●RCAコロンビア　3千914円[込]

チップコラム

スピルバーグ配収ベスト16



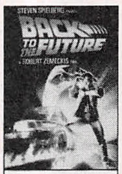
第7位『インディ・ジョーンズ／魔宮の伝説』日本での配給収入・33億3千万円／スピルバーグ監督、'84公開作品＊前作『レイダース』では、6千匹のヘビが登場したけれども、今回はそれを上回る1万2千匹の虫が登場。苦手な人にとっては酷なシリーズになった。でも、眼を凝らして見てもらいたいところもある。冒頭の上海空港の場面には通行人役でルーカスとスピルバーグが出ていたのだ。●CIC・ビクタービデオ㈱ 3千492円[込]





チップコラム

スピルバーグ配収ベスト16

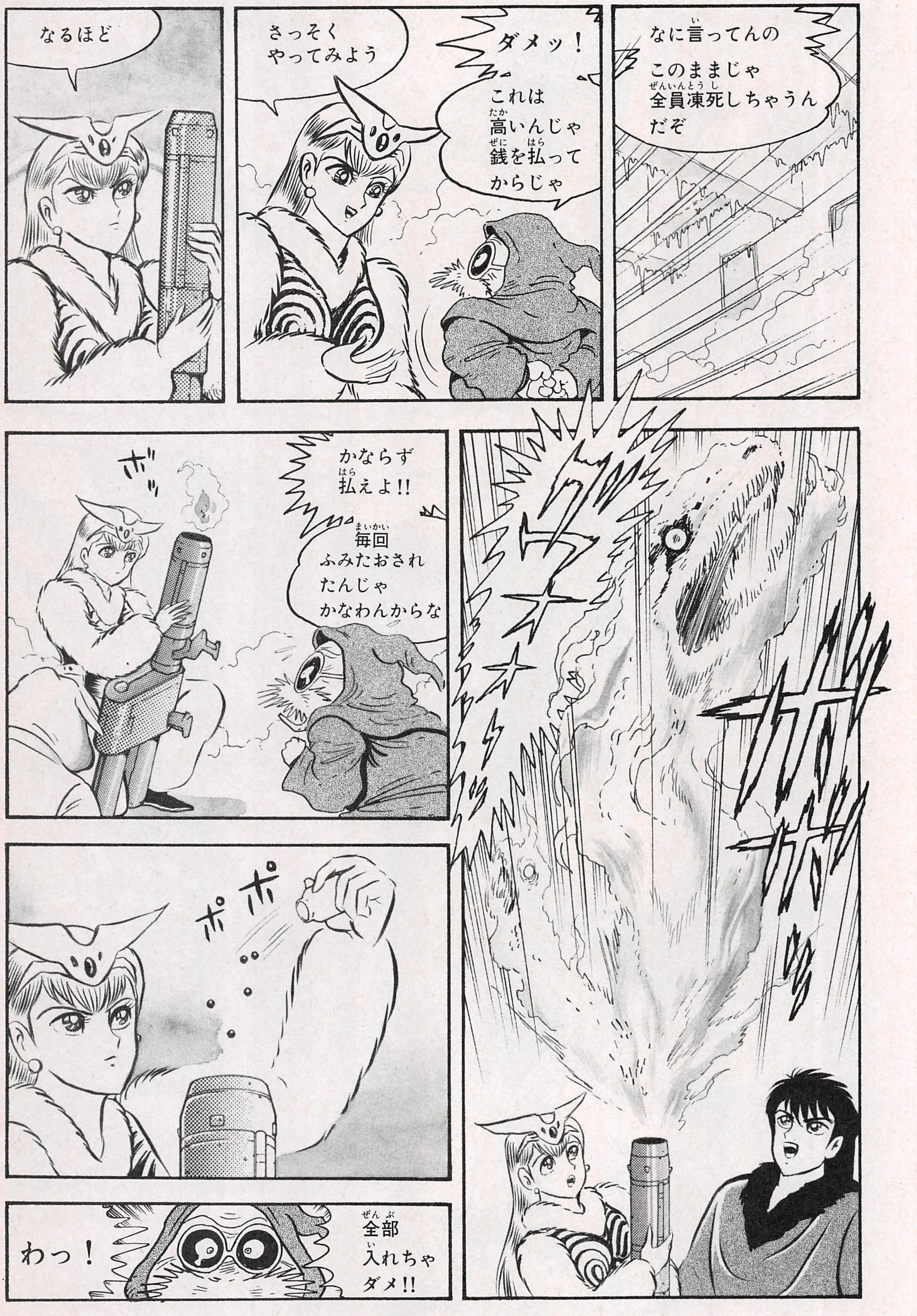


第6位『バック・トゥ・ザ・フューチャー』日本での配給収入・37億1千万円／スピルバーグ製作総指揮／'85公開作品＊主演は、言わずと知れたマイケル・J・フォックスだけど、撮影当初は彼のスケジュールが詰まっていたため、エリック・ストルツという俳優を主役に撮影を進行。けれども、次第に主人公のイメージに違和感が生じてきたため、結局マイケルに交代となったのだ。●CIC・ビクタービデオ㈱　3千378円［込］



第5位『インディ・ジョーンズ／最後の聖戦』日本での配給収入・44億4千万円／スピルバーグ監督／89年公開作品＊「インディの原点は007」とスピルバーグは語っていたが、本作では007関係の人が結構出演している。初代の007S・コネリーや、『007／ユア・アイズ・オンリー』で敵役を演じていたJ・グローバーらだ。そして、ヒロインのA・ドゥーディも元ボンドガールだ。●CIC・ビクタービデオ㈱ 3千500円［込］





チップコラム

スピルバーグ配収ベスト16



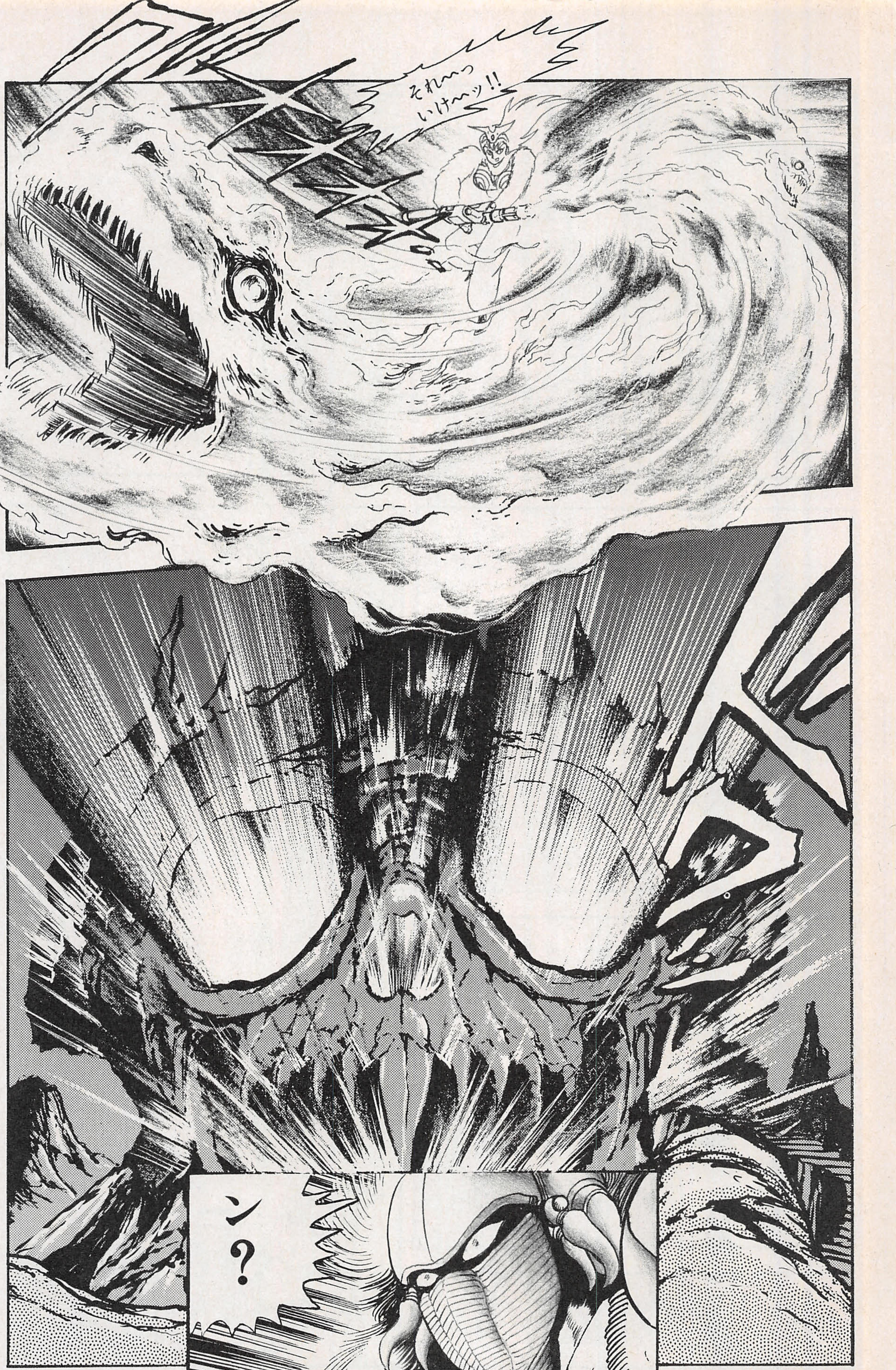
第4位『バック・トゥ・ザ・フューチャー パート3』日本での配給収入・47億4千万円／スピルバーグ製作総指揮／'90年公開作品＊クララ役のM・スティーンバーゲンが、ドク役C・ロイドを相手に熱い演技を見せてくれるのだが、じつはこのふたり、12年も前にスティーンバーゲンのデビュー作『ゴーインサウス』で共演していたのだ。息のあった演技も、これでなんとなく納得できそう。●CIC・ビクタービデオ㈱ 1万4千830円［込］

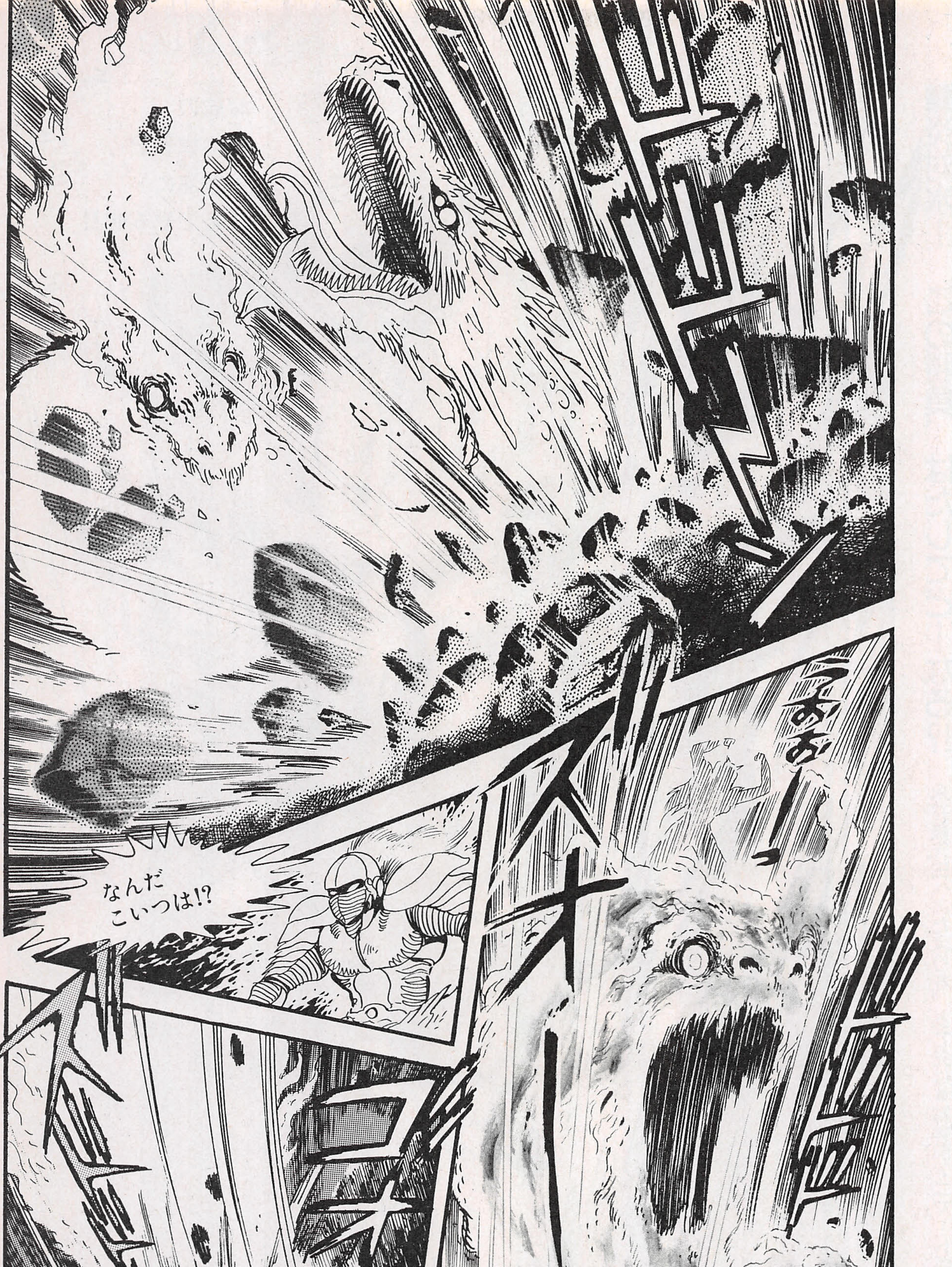
チップコラム

スピルバーグ配収ベスト16



第3位『ジョーズ』日本での配給収入・50億5千万円／スピルバーグ監督／75年公開作品＊その後のパニック映画に、多大な影響を与えた作品。撮影はかなり難航したらしく、悪天候も重なって、撮影期間は予定より100日以上オーバーしてしまった。でもそこはさすがにスピルバーグ、天候の回復を待つあいだに、次回作『未知との遭遇』の構想をじっくり練っていたんだそうだ。●CIC・ビクタービデオ㈱ 3千492円［込］





チップコラム

スピルバーグ配収ベスト16



第2位『バック・トゥ・ザ・フューチャー　パート2』日本での配給収入・55億3千万円／スピルバーグ製作総指揮／'89年公開作品＊前作から4年ぶりということで、観客の期待が爆発したのか、堂々たる興業成績を挙げた。

西暦2015年のタウン・スクエアのシーンをよく見てみると、『ジョーズ19』の監督がスピルバーグの息子、マックス・スピルバーグになっていて、おかしい。●CIC・ビクタービデオ㈱　3千492円［込］

チップコラム
スピルバーグ配収ベスト16



第1位『E.T.』日本での配給収入・96億2千万円／スピルバーグ監督、製作／'82年公開作品＊少年と宇宙人との心温まる交流を描いて大ヒットを記録した。でも、この版のシナリオになる前は、『ナイト・スカイズ』と題された、宇宙からきた知的生命体が地球人を襲うというホラーもののシナリオだったらしいのだ。●CIC・ビクタービデオ㈱ 3千500円［込］
∴参考文献 猪狩哲郎著
『スピルバーグ・ハリウッドの伝説』竹書房

■炎対氷！ この勝負、はたしてどーなる!?

永井豪先生へおたよりを。あて先は⬇編集部アニマード係



次号(9月20日発売)に続く

発売元/ファミコン通信編集部
株式会社アスキー
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
電話番号03・3486・7111(大代表)

〈第9号〉
平成３年(1991) ９月27日発行

修道僧のメッカ、ファブール

肉体に自信のある者が集う国



今回はヤンの祖国、ファブール国について詳しく見てみよう。

ファブール国は修道僧ファブールによって建国された宗教国家である。僧侶たちによって政治が行なわれているのだ。なぜそうなったのかというと、北西にそびえ立つホブス山のおかげだ。

ホブス山は一年中厚い氷に覆われていて、ファブール建国の数百年前から神聖な山として崇められていた。各国の修道僧たちが、ひと目拝もうと集まる名所だったのだ。

やがて山麓には僧侶たちの町ができる。その町に住む修道僧ファブールは、修行のためホブス山に入山し、初めて越冬に成功する。悟りを開いて下山したあと、寺院を建立したのだ。

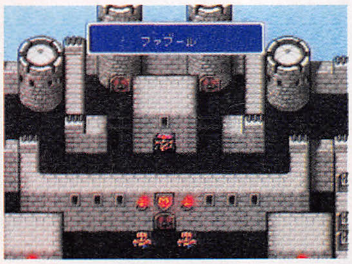
その数十年後、レオナルトという傷ついた暗黒騎士が寺院にたどりついた。暗黒騎士といってもバロンの者ではなく、自ら鍛練して暗黒剣を極めた一匹狼だ。もともと暗黒騎士はプライドが高く、己れに自信があるので他人に頼ることはしない。しかしレオナルトはそれさえかなわないほどの傷を負っていたのだ。

修道僧ファブールはレオナルトを休ませ、休息中の彼にファブールの宗教の教えを説いた。

レオナルトはファブールにすっかり敬服し、暗黒剣を捨て仏教の道へと入った。のちにセシルがファブール王から授かったデスブリンガーは、レオナルトの装備していたものなのだ。

不屈の暗黒騎士を従わせたファブールの噂は各国に広がり、ファブールは強さの象徴として強豪たちに崇拝された。

やがてファブールの住む町は、ホブス山を拝むためというよりは、腕に自信のある者が宗教を通じて、より優れた力を持つために訪れる町へと変わっていったのだ。



➡ファブール城内。モンク僧がたくさんいて、異国ムードたっぷり。音楽も東洋的でイカす。



ＦＦ新聞では、〝ＦＦⅣベストキャラクター〟を募集しています。『ＦＦⅣ』の登場人物のなかで、いちばん好きなキャラクターをひとり書いて、FF新聞BC係まで送ってください。このとき、そのキャラを選んだ理由も書いてね。

熱血硬派のヤンは伊達男

ファブールの死後、ファブール国が建国され、モンク僧兵隊が結成された。モンク僧兵隊は精神と肉体の鍛練を目的としており、毎年冬にはホブス山に入山し、一ヵ月間にも渡る修行をするのだ。

現在のモンク僧兵隊長はヤン。幼少のころから優れた実力を持ち、いまではファブール国一の戦闘能力を誇っている。

鋼のような筋肉を持ち、寡黙で恐ろしいイメージのあるヤンだが、じつは礼儀正しい紳士。いつもキマった身なりをしており、服装のセンスは抜群。女性にモテモテだ。

いいことずくめで弱点なんかなさそうなヤンだけど、なぜか奥さんには頭が上がらないんだよね。



➡ヤンのセリフはいちいちかっこいい。他人思いの優しさも伝わってきて、泣かせるヤツだ。

FFプレーヤーズクエスチョン

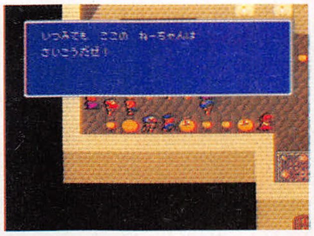
トロイアの巻

Q どーしてトロイアには男の人がいないのに300年も国が成り立っているのでしょうか？　男の人がいないってことは、子供も生まれないはずでしょ？

北海道　ろおざ

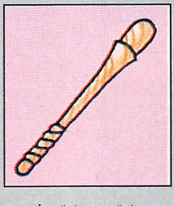
A 確かにトロイアには男の子が生まれないんだよね。『FFⅣ』の世界に住む住民の間では、その原因は磁気だとか、水だとか言われてるんだけど確証はない。

でもね、トロイアって観光国なんだ。名所らしい名所はないけれど、なぜか人が集まる。観光客のなかには男の人もいるわけだから、そこから恋が始まるのだ。そしてそのまま結婚しちゃったりするケースが多い。しかし、なぜ人が集まるのか？　それは女性ばかりの国だから。恋人募集中の悲しい男たちが集まって来てるというワケ。



▼FFなんでも図鑑

ロッド



➡戦闘中に使うと黒魔法を発する。攻撃力ははっきり言って最低。

黒魔法を込めた棒がロッドだ。杖と区別がつきにくいが、大きさの違いから見た目ですぐわかる。杖は人間の身長ぐらいの長さなのに対して、ロッドは末端を持って振りまわせるような長さなのだ。

また、杖は金属製なのに対して、ロッドは木製。木製であることの理由は、黒魔法が木の生命エネルギーに結合しやすく、封じ込めやすいからなのだ。だから、どんなに強いロッドでも木製。逆にどんなに弱いロッドでも、かならず黒魔法を封印してあるのだ。

禁断の秘技！

図書券 5000円
ファミ通チケット 2800ガバス

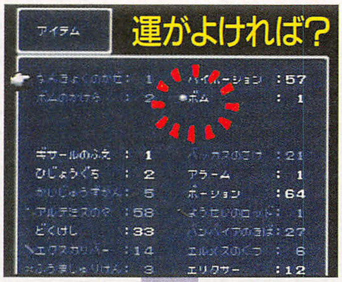
SF ファイナルファンタジーIV　スクウェア

まだまだあるぞ召喚魔法

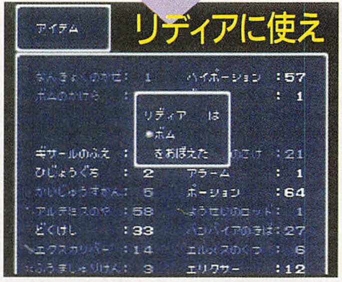
神奈川県　松井豊彦（会員番号902940）

キミは召喚魔法を何種類手に入れたかな？　ゲームをクリアーした人でも、おそらく1種類しか発見できなかったんじゃないだろうか。しかし、それで満足しちゃいけない。シナリオをなぞるだけではとうてい手に入れることのできない、隠れた召喚魔法が4種類もあったのだ！

これらを手に入れる方法は、ゴブリン、コカトリス、ボム、マインドフレアをひたすら倒し続けること。するとごくたまに、その敵キャラと同名のアイテムが手に入る。これがなんと、召喚魔法の素なのだ。リディアに覚えさせれば、ゴブリンなどを召喚することができるぞ。効果のほどは発見してのお楽しみだ。

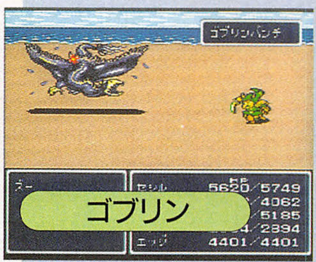


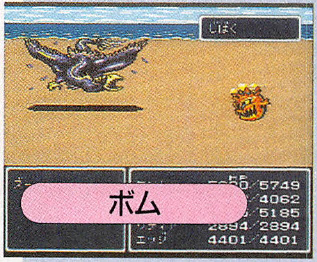
⬆特定の敵キャラを倒すと、その敵と同じ名前のアイテムがまれに手に入る。

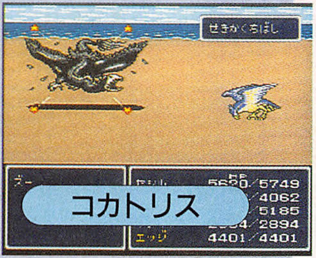


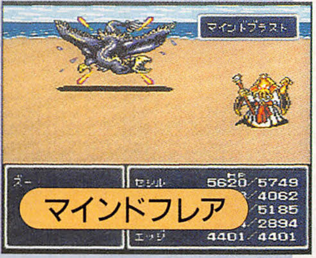
⬆じつはコレ、召喚魔法なのだ。さっそくリディアに覚えさせ、実戦で使ってみよう。

ほかにもこんなにあったのね









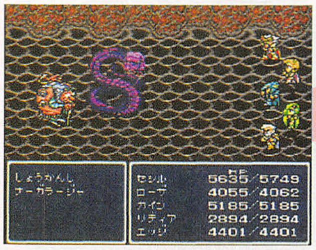
本来は敵キャラのゴブリンやボムを召喚し、戦わせることができるぞ。4種類の敵を倒し続ければ、いつかは手に入れることができるはず。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1600ガバス

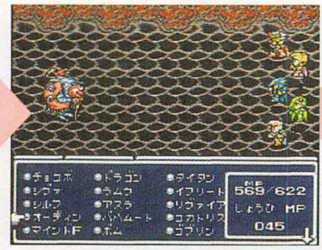
SF ファイナルファンタジーIV　スクウェア

見えないモンスター

東京都　操上謙太（会員番号902941）



⬆まずは敵が召喚したモンスターを倒す。



⬆そこですかさずオーディンを召喚。

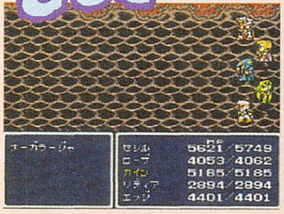


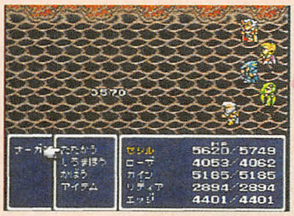
⬆敵は再度モンスターを召喚してきたぞ。



⬆ざんてつけんで2匹まとめてまっぷたつだ！

そして透明モンスターが……





⬆しかし戦闘は終わらず、謎の透明モンスターとのバトルが始まるのだ。

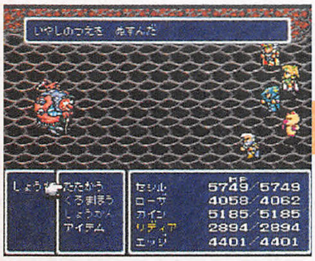
しょうかんしは、強力なモンスターを次々と召喚してくる。そこでこいつがモンスターを召喚したら、まずはそのモンスターを倒してしまい、こちらも負けずにオーディンを召喚しよう。オーディンが現われる前に敵が2体目のモンスターを召喚すれば、おもしろいことが起こるぞ。現われたオーディンが敵をまっぷたつにしてしまうのだが、なぜかそれでも戦闘は終わらない。謎の透明モンスターがあとに残り、戦闘は続くのだ。

この透明モンスター、ちゃんとダメージを与えて倒すことはできるが、ナマイキに向こうからも攻撃してくるので油断禁物。とにかく一見の価値アリだ。

図書券
3000円
ファミ通チケット
1950ガバス

SF ファイナルファンタジーⅣ スクウェア
クリティカルないやしの杖
兵庫県　土江　譲（会員番号902942）

いやしの杖を盗め



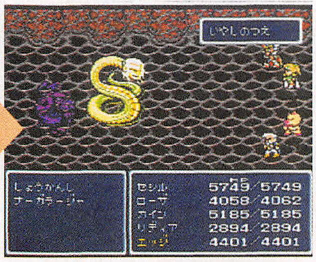
⬆しょうかんしの持っているお宝はいやしの杖。戦闘中、エッジにうまく盗んでもらおう。

そのまま使うと



⬆盗んだいやしの杖を、すかさず装備可能なキャラのきき腕に持たせる。そしてアイテムとして敵に使ってみると？

一撃必殺!!



⬆アニメーションでは敵にケアルをかけたように見えるが、じつは正反対。一撃で敵を葬り去ってしまえるのだ。

しょうかんしは、お宝としていやしの杖を持っている。まずはエッジにこれを盗ませ、装備可能なキャラに持たせよう。そしてそのいやしの杖をアイテムとして使うと、普通は味方に対して示されるカーソルが、敵を指し示す。そのまま使うと、なぜか敵は即死してしまうのだ。その戦闘中に限り、一撃必殺の効果は続くぞ。あらかじめ、持っているいやしの杖は売るか捨てるかしておく必要がある。

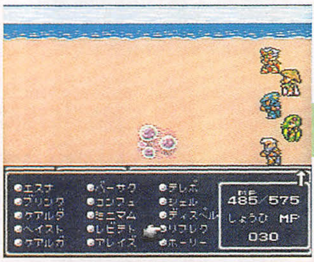
図書券
2000円
ファミ通チケット
1400ガバス

SF ファイナルファンタジーⅣ スクウェア
初登場！赤い死神だ
新潟県　矢代　渉（会員番号902943）

赤い死神登場！

味方の誰かにリフレクをかけ、さらにそのキャラに対してデスをかける。こうするとデスの魔法ははね返されて、敵を攻撃することになるよね。ここまではあたりまえ。しかし、だ。画面をよ～く見ていると、いつもの黒装束の死神ではなく、なぜか赤い死神がやってくるのだ。

まずはリフレク



⬆パーティーの誰かにリフレクをかけておこう。かけられた魔法をはね返してしまう魔法だぞ。

さらにデスを



⬆リフレクをかけたキャラに、死の魔法デスをかける。デスははね返されて、ほこ先は敵に向けられるわけ。

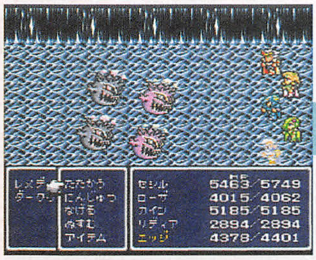


⬆敵に直接デスをかけたときは、黒い死神。だけど、この場合、やってくるのはなぜか赤い衣をまとった死神なのだ。

図書券
2000円
ファミ通チケット
1450ガバス

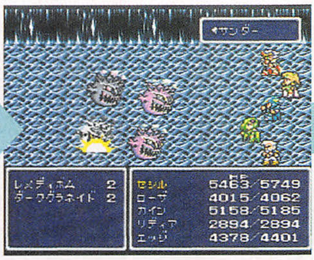
SF ファイナルファンタジーⅣ スクウェア
ダークグラネイド撃退法
和歌山県　吉見英久（会員番号902944）

コイツが出たら



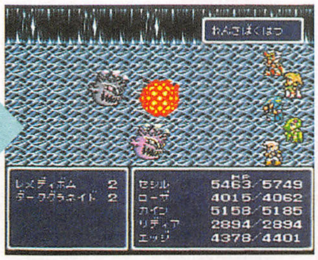
⬆ある場所で出会う強敵、ダークグラネイド。ボム系のなかでもとくにやっかいな相手だよね。

サンダーで十分



⬆しかし、コイツには意外な弱点があったのだ。それはサンダー。サンダラでもサンダガでもない、ただのサンダーね。

ホーラ全滅



⬆ダークグラネイド１匹にサンダーをかけただけなのに、敵全員が連鎖爆発を起こしてしまったぞ！　楽勝テクだね。

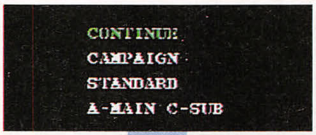
ある場所で出会う敵に、ダークグラネイドってヤツがいる。HPが高く、自爆攻撃も脅威。なかなかイヤな相手だが、簡単にやっつける方法があるぞ。それは、サンダーの魔法を使うこと。ダークグラネイド１匹に対してサンダーをかけると、敵全員が連鎖爆発を起こし、勝手に全滅してくれるのだ。こんな初歩的な魔法が有効だったなんて意外だね。これで強敵の多いこの場所も、少しは歩きやすくなるかな？

図書券 5000円
ファミ通チケット 3950ガバス

MD アドバンスド大戦略 セガ

マップエディット決定版!

千葉県 滝口幸一(会員番号902928)

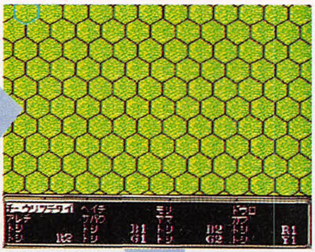


✚ボタンを
右、左の順に押す



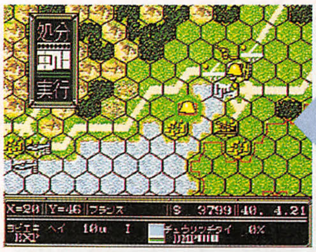
⬆コマンド入力後"STANDARD"を選ぶと、"エディット"のメニューが現われる。

さあ好きにしろ



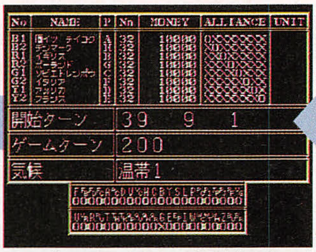
⬆平地ばかりの画面から……。

キャンペーンだって



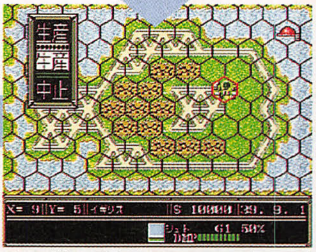
⬆キャンペーンのデータもエディット可。敵ユニットを処分すれば必勝!?

設定も自由に変更



⬆Cボタンを2回押して"設定"を選べば、以前に紹介した設定変更画面に!

キミだけのマップを



⬆Bボタンで地形メニュー。スタートボタンで国を選びユニットの配置も自由。

『アドバンスド大戦略』マップエディット第2弾は、なんと、ヘックス単位で地形を自由にエディットできるというもの。モード選択画面でコマンド入力後"STANDARD"を選ぶと、つぎの画面で"エディット"のメニューが現われる。ここでそのまま"エディット"を選ぶと平地ばかりの画面になるので、一からマップを作りたい場合はこうしよう。マップをロードしてからだと、そのマップを土台としてエディットが楽しめるぞ。

操作方法は、Bボタンで地形メニュー、Aボタンで決定。スタートボタンで国を選び、各国ユニットの配置や処分もできるぞ。また、"記録"でキャンペーンのデータをロード、これをエディットするのも可。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1650ガバス

SF 白熱プロ野球ガンバリーグ EPICソニー

オールスターチームでペナントを

宮城県 加藤康二(会員番号902945)

3チームを選び



ペナントモードのニューゲームを選び、3チーム目まで決定したら一度リセット。すぐに同じくペナントモードの、今度はコンティニューを選ぼう。かなりの確率で、オールC、またはオールPチームがペナントレースに参加するぞ。

リセットしてコンティニュー



この組み合わせは!?



⬆オールセントラルチームが参加してるぞ! おまけに同じチームがふたつもあったりする。どうなってるの?

図書券 3000円
ファミ通チケット 1700ガバス

SF 白熱プロ野球ガンバリーグ EPICソニー

これは速いっ!!

神奈川県 柳井浩二(会員番号902946)

オーダーを決めるとき

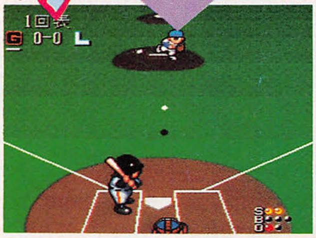


⬆オーダーを変更し終わっても、ちょっと待て。つぎのコマンドを入力だ。

LボタンかRボタンを
試合開始まで
押し続ける

ユカイツーカイなのだ

クイックモードとでもいうべきか、とにかくゲームスピードがムチャクチャ速くなってしまうという秘技を紹介。オーダーセレクト画面でLかRボタンを押し、そのまま試合開始まで押し続けてみよう。試合が始まると、あまりのテンポの速さにビックリだぞ!



⬆画面で伝えられないのが残念。とってもオモシロイのだ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

MD アドバンスド大戦略 セガ

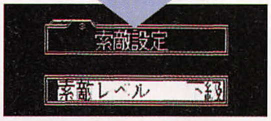
索敵レベルを下級に

東京都　白石冬二（会員番号902947）

下の画面でコマンドを入力してから"索敵"を選べば、なんと、索敵レベルを"下級"に設定できるぞ。こうすると、コンピューター国は索敵ルールを採用するが、プレーヤーはマップ上の全ユニットがマル見え。"初級"よりもグッと有利に戦えるのだ。



✚ボタンの右を3回押す



図書券 3000円
ファミ通チケット 2000ガバス

PC ファイナルソルジャー ハドソン

面セレ&1分モード

石川県　谷重 元（会員番号902948）

ココでコマンドを入力



左、左、Ⅰボタン、右、右、Ⅱボタン、上、下、上、下の順に押す

ステージセレクト



0にすると？



⬆数字を0に設定すると、1分モード。ボスのオンパレードだぞ。

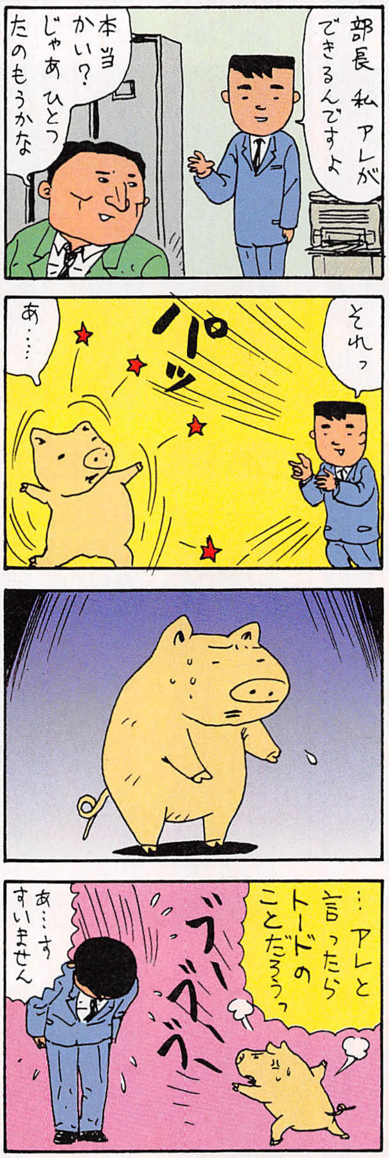
なんと、この『ファイナルソルジャー』には、ステージセレクト、そして1分モードがあったのだ。まずタイトル画面でコマンドを入力すると、ステージナンバーを表わす数字が表示される。これを✚ボタンで変更してスタートすれば、1～7までの好きなステージにいきなりチャレンジすることができるぞ。

またそのとき、ステージナンバーを0に設定すると1分モードになる。キャラバン用の2分モードや5分モードよりも、さらに短時間でプレーするスペシャルステージなのだ。つい何度もくり返してチャレンジしたくなっちゃうぞ。

はまり道

隔号連載

吉田戦車



禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのが一番の近道。キミの見つけた秘技が採用されると、図書券とファミ通チケット（金ガバス）がもらえるぞ。さらに、ファミ通会員証もプレゼントするからね。

107 24
東京都港区南青山6の11の1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集
いただきストリート係

いただきストリート
サウンドテスト
① コントローラーⅠの✚ボタンの上と
セレクトボタンを押しながらスタートボタンを押す
② サウンドテストの画面でスタートボタンを押すとメドレーで曲が聞ける！
住所 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
氏名 禁断秘技子　年齢 12才
電話 03-3236-8350　会員NO. 000009

■桜玉吉キャラデザインの『サンサーラ・ナーガ』シリーズ最新作、現在鋭意製作中……らしいゾ





■はたして、真のエンディングとは⁉

桜玉吉先生へおたよりを。あて先は⬇編集部しあわせのかたち係


スーパーファミコン
は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
Victor
ダンジョンの本当の恐さを教えよう!
大魔道士グレイロードから分裂し人類の
破滅を企むロードカオス。
彼の野望を打ち砕くためにアナイアス山にある
ダンジョンに多くの勇者が送り込まれた。
しかしロードカオスは立ち向かってきた勇者たちから
24人を選び魔法の鏡に閉じ込めてしまった。
彼らを復活させロードカオスの
野望を阻止するために今、
最後の勇者が送り込まれようとしている。
世界中をダンジョンパニックにおとしいれた
興奮のRPG間もなくスーパーファミコンで登場!
今までに体験したことのないリアルタイムの恐怖、
プレイヤーの選択にゆだねられる行動様式、
頭脳と勇気をためす罠、
なにもかもが初めての経験に違いない。
ダンジョン・マスター
この冬
発売!!
8M＋256SRAMバックアップ
＋
機能拡張LSI(DSP)使用
希望小売価格
¥9,800(税別)
© 1991 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES. © 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
発売元: ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

IT'S FUNNY GAMES SHOW!!

レディースアーンデュジェントゥルメーン、グッドモーニングゴールデンデリシャスアンドグレープフルーツ、ファニイ！　ファニイゲームが町にやってきた。さあさあ、ファニイの世界にようこそ‼

今夜決定！第1回ファニイゲーム大賞

　ファニイゲーム、それはヘナちょこ。ファニイを笑うものはファニイに泣く、というコトワザがあるとおり、この世はファニイ：ヘナちょこなくしては語れないのだ。学園ヒーローマンガに出てくる主人公の友人、メガネくんしかり、『伝染るんです』の斉藤さんしかり。ヘナちょこがいて、はじめてヒーローが引き立つのだ（斉藤さんって誰を引き立ててんの？）。だが、いままでファニイ：ヘナちょこは軽く見られ過ぎていなかったか？ヘナちょこはそれ自体で立派な個性なのに……。

　ゲームの中にもファニイはある。『ド』だの『ファ』だのの影に隠れた“ヘ”の個性を感じている人は必ずいるはずだ。みんなは、どこかほかとは違う雰囲気を感じさせるゲームをプレーしたことはなかったかい？　ヘンだけどどこか捨てがたい魅力をもったゲーム、そのヘンさ加減の程度を知りたくない？だから第1回ファニイゲーム大賞を開催しちゃう！　じゃ、選考基準を読んだらページを開いてね。

<選考基準>

ノミネート作品はファニイゲーム大賞選考委員会規定による独断と偏見の30本。ファミ通編集部員50人にそれぞれ1位3点、2位2点、3位1点を与え、任意に投票する。総合得点のもっとも高い作品から順位を決定。参考までに右は選考から洩れた作品群。忘れてよい。





⬆➡ハードであるという理由で選ばれなかったLYNX、いいゲームは多いんだけど。8人のファニイゲーム選考委員会は、民衆の反乱が起こらないよう慎重に選んだのだ。

惜しくも選考からはずれた作品

シュビビンマン	思いがけないヘナちょこな味ではなく、初めからギャグ狙いというコンセプトが選考外であった。
平安京エイリアン	“検非違使”という言葉がミョーにヘナちょこだったが、あまりにも古典なので選考不可能。
暴れん坊天狗	世紀の“奇ゲー”ではあるが、その殺伐とした風景はおよそヘナちょことはかけ離れすぎていた。

ファニイゲームノミネート作品30本!!

点	タイトル	選考理由
8	アルマジロ アイ・ジー・エス　ファミコン	アルマジロが主人公のアクション。ちゃんと丸まる。ほのぼのとした雰囲気とは裏腹に、操作はテクニックが必要。
11	エアフット バップ　ファミコン	靴が交互左右に足を運ぶ。歩いているのだ。それを動かして、キックで敵を倒す。エキセントリックである。
8	オトッキー アスキー　ファミコン	その名のとおり、音を全面に押し出したゲーム。ミュージックメーカーとしての機能も備えている徹底ぶりだ。
2	カケフ君のジャンプ天国 ビック東海　ファミコン	カケフ君が猛然とダッシュしたり、ジャンプしたりする。そのファニイな勢いといったら、それはスゴイもんだ。
12	カラテカ ソフトプロ　ファミコン	いやになめらかな動きの空手モノ。礼節をわきまえながらも、崖から落ちると即死する、か弱い一面も合わせ持つ。
24	川のぬし釣り パック・イン・ビデオ　ファミコン	川に住むぬしを釣り上げるのが目的のRPG。針に餌をつけて糸を垂らす。魚を釣り上げるには釣り人の気持ちで。
1	キングスナイト スクウェア　ファミコン	4人をひとりずし操作し、最後には4人がパーティーを組む。RPGかと思いきや、シューティングである。
7	クレイジークライマー ニチブツ　ファミコン	ビルを登り続けるアクションゲーム。ⅠとⅡの両方のコントローラーを使う画期的な操作方法。ナルホド、な感じ。
8	ゴルビーのパイプライン大作戦 徳間書店　ファミコン	パイプラインを通して水を流す正統派パズル。ゴルビーの、という部分でノミネート。次は〝エリツィンの〟か?
11	JuJu伝説 タイトー　ファミコン	設定の妙。猿の姿に変えられた人間が、人間に戻るためにがんばっちゃうアクションゲーム。後半は難易度ア～ップ。
11	将　軍 ヘクト　ファミコン	40人の登場キャラクターからひとりを選び、将軍にさせるシミュレーションゲーム。その気になれば漁師も将軍。
6	スクーン アイレム　ファミコン	タイトルの由縁を知れば、一同が納得。海中に投げ出された人を救うから『スクーン』。もうなにも言うことはない。
14	スペランカー アイレム　ファミコン	これほどヒヨワなキャラクターは、あとにも先にも彼ただひとり。身長の半分の高さから落ちると、それで死ぬ。
8	ゾンビハンター ハイスコアメディアワーク　ファミコン	経験値や敵を倒してのお金、アイテムなどはRPGの流れ。フィールドは横画面で戦闘はアクション。コツがいる。
12	大地くんクライシス サリオ　PCエンジン	畑で作物を育てるシミュレーション。敵との戦闘もアリ。大地を緑でいっぱいに!!　エコロジーブームですし。

点	タイトル	選考理由
2	つっぱり大相撲 テクモ　ファミコン	国技を扱っている数少ないゲーム。48手とまではいかないにしても、決め技は豊富。ヤンキーとはいささか違う。
3	ナポレオン戦記 アイレム　ファミコン	広いフィールドに部隊がポツリ。その部隊が、敵の部隊と接触してからが勝負。対陣が命だ。人の命のはかなさよ。
5	19(ヌイーゼン) ソフトプロ　ディスクカード	ディスクカードの隠れた名作と評価する者もいる。だが一般には、ネーミングで受け流される傾向が強い。残念。
5	熱血高校ドッジボール部 テクノスジャパン　ファミコン	あのくにお君がドッジボールをする!ここだけ聞くとブッこけても、実際にゲームをやってみると懺悔したくなる。
10	バード・ウイーク 東芝EMI　ファミコン	母鳥となって、ひなにエサを運んで与えるアクションゲーム。弱肉強食や自然の厳しさを少しは感じられるかも。
12	バイオミラクルぼくってウパ コナミ　ディスクカード	ステージごとに多彩な仕掛けをみせてくれるアクションゲーム。重力が上下に逆転する面は、誰もが驚いたはず。
15	はにいいんざすかい フェイス　PCエンジン	これはネーミング先行型といえるだろう。タイトルすべてがひらがなのため、紀貫之も絶讃。中身は意外とハード。
1	PC原人 ハドソン　PCエンジン	キャラクターの動きにバリエーションがあり、見ていると口元がゆるむ。攻撃方法はヘッドバット。大木金太郎!!
5	ファットマン サンリツ電気　メガドライブ	なにやらゲテなおやじに見守られながら、1対1で動きなめらかな格闘を展開する。口から火も吐けるぞ。
5	ファミリートレーナー バンダイ　ファミコン	丈夫な作りの家なら心配せず遊べるが、そうでなければチトきついか。ドタドタしながら遊ぶのはファニイですね。
14	プーヤン ハドソン　ファミコン	母ブタが、狼から子ブタちゃんを守るアクション。放物線を描いて飛ぶ弓矢を使いこなすにはテクが要求される。
23	ボコスカウォーズ アスキー　ファミコン	一気に最後まで突き進まねばならない、ハードなアクションゲーム。キャラクターの移動は、かなりおおざっぱ。
20	マイケルジャクソンズムーンウォーカー セガ　メガドライブ	バブルスくん、マイケルの声、必殺技のダーンス。どこを切ってもマイケルで満ち満ちている。とにかく楽しい。
7	迷宮寺院ダババ コナミ　ディスクカード	このゲームもタイトルで人を引き付ける集客力を持っている。ピョンピョン跳ねているキャラクターを操作する。
9	ワギャンランド ナムコ　ファミコン	主人公が口から吐き出す弾が文字。でも敵は倒せず、気絶させるのみ。ボスとの戦いが変わっていておもしろい。

TOP 1 「川のぬし釣り」 24 POINTS

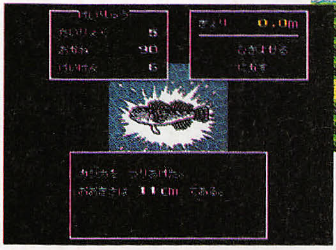
THE FUNNY KING OF GAMES

ファミコン　パック・イン・ビデオ　'90年8月10日発売　6300円

カール・ルイスばりのラスト3歩の加速が素晴らしく、見事1位。一応RPGだが、金は誰もくれない。釣った魚を売って稼ぐのだ。そして目指すは"川のぬし"攻略……のはずが、釣りが楽しくて途中で本来の目的を放棄、釣りのみに盛り上がるプレーヤーが続出した、筋金入りのヘナゲー。敵もモグラやウサギと、どこまでもヘナー。

選んだ理由

グルメな僕としては、このゲームははずせないね。あと、イワナは塩焼に限るね。(東府屋ファミ坊)
釣りよりもやはりモグラでしょう。ここだけの話だけど、あいつは足が弱点。あとコウモリは耳でカラスは……。(山本エビ天)
ヒキのタイミングが微妙なのね。オイラのミョーゼツなテクニックを見せてやりたいぜ。(サウナマン野口)



⬇糸を引いたり送ったり、魚との真剣勝負の末見事に釣り上げたときの壮快感は格別だ。思わずこれがゲームだということを忘れてしまう。



⬆このゲーム中、釣りはより強大な魚をものにするための手段。ところが糸をたらしてウキを眺めていると、目的を忘れてしまうこともしばしば。

TOP 2 「ボコスカウォーズ」 23 POINTS

ファミコン　アスキー　'85年12月14日発売　5500円

『ドラクエ』が登場する半年も前に、カニ歩きを実践していたプログレッシブヘナゲー。味方のナイトや兵士が成長しても、敵にやられるときは運次第という、RPGの元祖『ローグ』にも通じる緊張感。肩書きはアクションゲームだが、すぐれた反射神経は不要。むしろ、パズル的な思考が要求されたのだ。なんといっても歩きとBGMがヘナーだ。わずか1点差の2位、100メートルにすると0.02秒差だった。



⬆ゲームタイトル自体がファニイだが、キャラクターもやっぱりヘナちょこ。

選んだ理由

一本調子なBGMがオイラのハートを揺さぶるのさ。一時は中毒になって禁断症状も！ (ジョルジョ中治)
運のなかにもそれなりの計算を程良く必要とした傑作。良いAVビデオを見つけるのにも通じる。(柴田英春)
自分が初めてH本よりもハマったゲームであります。(ホルモン新山)

TOP 3 「マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー」 20 POINTS

メガドライブ　セガ　'90年8月25日発売　6000円

あのマイケル・ジャクソンが本気になって作ったというのだから、ファニイにも気合が入っている。踊るときは画面上に敵がワラワラ現われてどうしようもなくなったとき。一度に全員倒せるというよりは、ひとりでもダンサー(?)が多いほうが見栄えがするからだ。友情出演のバブルスもヘナーだ。



⬆どんなピンチに陥っても、ダンスで腰振りゃ敵はイチコロ。でもライフゲージが減っちゃうのはヘナちょこ……。

選んだ理由

マイケルダンスを家でも見たいがためにメガドライブを買った私なのよ、キー！ 文句ある？ (イザベラ永野)
メガドライブ版のバブルスのほうが、アーケード版よりも味があってファニイで好きである。(CoCo小林)
アーケード版のほうがリアルな分、ヘナーだ。(野崎カッパへーじ)

受賞のヨロコビ

えっ、1位ですか、何の？ へンなゲーム大賞？ ほう、それは嬉しいですね。『川のぬし釣り』は、釣りと自然が大好きな者が開発したんです。どこまで自然を追求できるか、思い入れタップリに、本気で作ったんですよ。ギャグなんてまったく狙っていません。そのアンバランスさが逆にウケた理由だと思います。

それにしてもヘンなゲームなんでしょうねぇ。やけにノンビリしていますから。でもこののどかさっていうのは、機械的に乱暴になりすぎた一部のゲームへのアンチテーゼとしての意味づけもあるんですよ。そこのところをくみ取ってもらえたら幸いです。ただ残念ながら、いまは市場に出してないんです。第2弾(P170参照)に期待してください。

えっ、ヘンじゃなくてヘナちょこ？ (パックインビデオ広報大野氏談)

総　評

ファミコン登場以来、1700タイトルものゲームが発売されてるわけで、再評価されるべきゲームはもう星の数ほど、はないが惑星の数ほどはあるはずなのだ。今回のファニイゲーム大賞の意義はそのあたりにある。

100万本とか200万本とか売れるゲームも大事だけど、本当に愛されるゲーム、それが一番なのだ。

先日会社に向かう電車のなかで、なんだか知らないけど『バード・ウイーク』のことを思い出して、微笑みがこぼれるのをおさえることができなかった。誰にだって心のなかに咲く愛すべき1本のゲームがあるはずだ。ファニイでヘナちょこで、でももしかし、すべてを許してあげられる大好きなゲームたち。So you don't have to worry。そんなキミたちを、我々は守ってあげたいと思うのだ。(水野店長)

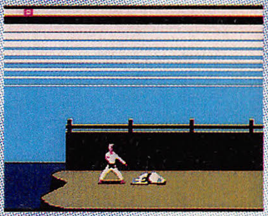
まだまだ続くし

ファニイ
FUNNY

カラテカ

礼儀正しい格闘家に激しい負けじ魂を見た

武道の基本は礼。礼に始まり礼に終わる。礼に始まり礼に終わるという生活も捨てがたいが、日本人たるもの、礼ぐらいはきちんとできるようになりたいものである。『カラテカ』は、そんな礼儀を重んじたゲームである。戦闘体制に入っていないときにBボタンを押すと、きちんと礼をする。しかも、傾斜45度！　この45度という角度、これが重要。接客商売で教えられる礼のなかでも、もっともレベルの高い礼で、その名も最敬礼。なんとなくスゴイ。



しかし、この礼で敵にダメージを与えるとか、敵を寝返らせることができるとかいうことはいっさいない。ゲームを進めるにはなんの役にも立たないことにも力を注いでいたりする。そのあたりが、このゲームがヘナちょこと呼ばれる由縁でもあるようだ。しかも、自分の恋人をさらっていった相手とこれから命を賭けた勝負をしようというのに、つい、お辞儀をしてしまう。これじゃまるで、モンゴルへ行ったら、喜んで民族衣装を着てしまうわが国の総理大臣を見ているようでもある。これは、ヘナちょこ以外のなにものでもないだろう。

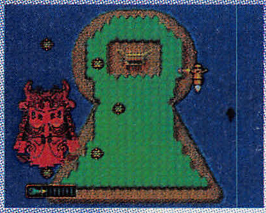
まあゲーム中の動作を見ただけでも、単純に動きがギクシャクしている。スタート直後に後ずさりすると崖から落ちてゲームオーバーになってしまう。などなど、『カラテカ』のヘナちょこな面はたくさんある。が、礼儀正しい彼だから許してやろうじゃないの。

（柴田ゴンス英春）

はにいいんざすかい

名は体を表わす……とは決して限らないのである

とにかく、だ。名前や製品名などで、その人となりや品質を判断してはイケナイ。高校時代の友人で、ヒロミちゃんって名前の野郎がいたが、コイツがもう強えのなんの。腕回りはボクの2倍。広い肩には女子がひとりずつ立てた。懐かしのレスラー、ビル・ロビンソンに激似のマスクを持つ彼は、「この名前のおかげで、女の子が怖がらずに話しかけてくれる」と、自分の名がえらくお気に入りのようだった。……で、なんの話かってゆーと、要するに、『はにい～』はその名前に反し、激辛のゲームだってことなのだ。　（編集者Ｋ）

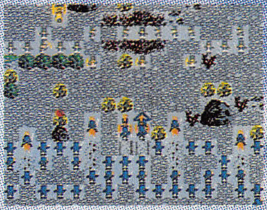


ナポレオン戦記

豪快と繊細の結合　兵士の名誉と悲哀

男らしく勇ましいゲームに違いない！　と、決めつけて購入した『ナポレオン戦記』。気持ちを戦闘体勢にして画面を見ると、ちっこい兵隊がヒョコヒョコ歩いている。こ、これは……、ヘナちょこやんけ!!　ちくしょう、おもしれーじゃねーか。ざまみろ、1日でクリアーだ。でも寝てないぞ。寝よう、ぐう……。当時、失恋で落ち込んでいた僕は、必死に戦う小さな歩兵に自分をオーバーラップさせていたのかもしれない。ドゴーン、ドゴーンとうるさい大砲の音で過去を破壊していたのかもしれない。なんてね。

（青山がんぞ）

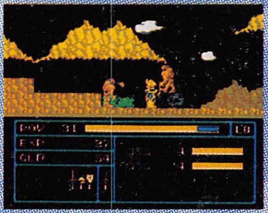


ゾンビハンター

私の心を揺り動かした初のアクションゲーム

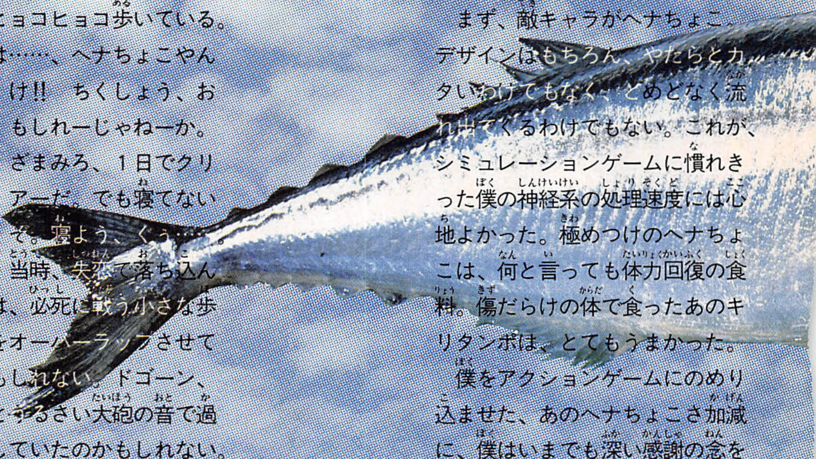
チャラララッチャンチャンッ!!

ファンファーレにつられてモニターを見ると、『ゾンビハンター』が映っていた。このゲームが僕の興味をひいたのは、そのレベルアップのファンファーレがなかなかヘナちょこだったからに違いない。



もともとシミュレーションゲームしかやらなかった僕が、『ゾンビハンター』のようなアクション（ロールプレイング）ゲームに手をそめるのは、ちょっとした冒険だ。ところが、出会いはどうあれゲームに触れてみると、なかなかどうして、さらにヘナちょこだった。

まず、敵キャラがヘナちょこ。デザインはもちろん、やたらとカタいわけでもなく、とめどなく流れ出てくるわけでもない。これが、シミュレーションゲームに慣れきった僕の神経系の処理速度には心地よかった。極めつけのヘナちょこは、何と言っても体力回復の食料。傷だらけの体で食ったあのキリタンポは、とてもうまかった。



僕をアクションゲームにのめり込ませた、あのヘナちょこさ加減に、僕はいまでも深い感謝の念を抱いている。　（入澤大学之介）

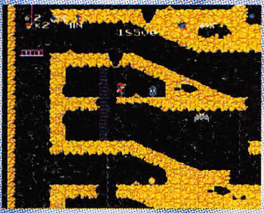
IMPRESSION インプレッション

It's FUNNY GAMES SHOW!!

スペランカー

ヒヨワヒヨワヒヨワ
そういう主人公

さて困った。「思い入れたっぷりに書いてね、ほよよ～ん」って担当者にいわれたのはいいけど、じつはこのゲーム、1面しか見たことないんだわ。ひやひやひや。理由はいうまでもない。主人公がすぐ死んじゃうんだもん。岩につまずいちゃ死に、身長の半分の高さから飛び降りちゃ死ぬ。「こんなに簡単に死ぬ体なら、冒険に出るなんて無謀な考えを持つなーっ!!」と何度叫んだことか。



悔しいから何度もトライして、そんでもってやっぱり先に進めないから、1面の画面だけが頭のなかに、克明にインプリンティングされるわけだ。ほよほよと頼りなげに歩く主人公。カーとか鳴きながらひろひろ飛んでくる鳥。コイツら揃ってあたしをバカにしてんじゃねーか、なんて思いながらも、悔しいからやめられない。

そのうち、あたしの頭のなかも、だんだんヘナーな雰囲気に染まってきちゃって「あちゃー、また死んじゃった。まあいっかー」って気分になる。短気なあたしをリラックスさせてくれる、じつに偉大なゲームである(笑)。(本田やよぴー)

JuJu伝説

こんなサル見たことない
だって本当は人間だもの

ウッキー、ウキキ、パーマン2号のブービーだよ。『JuJu伝説』は、サル仲間のあいだでも大人気。上野動物園のサル山のジョニー(満3歳仮名)も『ジュジュデン』の大ファンだってさ。ジョニー、『ジュジュデン』の魅力は一体なんだい？それはまず、サルが主人公というヘナちょこなシチュエーション。そのくせに難易度が結構高め。ハートが萎えたぎるというのか、目頭がホットになるゲームだぜ。



みつおくん(ローリング)

プーヤン

愚かなオオカミVS賢いブタ
ありがちな図式なのだが……

おいらが推薦するヘナゲーは『プーヤン』。なぜか風船を使って子ブタに忍びよるオオカミ。親ブタの投げた肉片ほしさに風船から手を離し、落下してしまうオオカミ。こんな野生のかけらもないオオカミが、はたしているだろうか!?



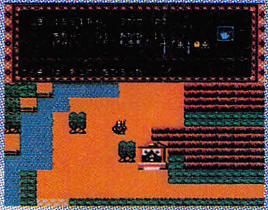
ゲーセンで『プーヤン』にハマッてた当時、おいらにとっての『プーヤン』は、必死で面クリアーに燃えるただのアクションゲームだった。今あらためて『プーヤン』を遊んでみると、そこには子ブタを守る親ブタの一生懸命さや風船を割られないように盾で抵抗するオオカミのしたたかさが、ゲームそのものよりも切実に自分の身に迫ってくるのだ。おいらも歳なのかなあ。

ジョルジョ中治(外伝がやりたい)

将　軍

落ちている栗、米
拾う秀吉、信玄

たしか売り文句は"シミュレーションRPG"だったはず。プレーしてみると、何かが違う。何が？ゲーム中に登場する40人のキャラクターからひとりを選んで、そいつを"将軍"にするゲーム。将軍になるための手段は、ほかのキャラクターの半数を味方にすること。何か違う。味方にするために行なわれる儀式に近いミョーな戦闘。



さも当然のように道に落ちている栗だの米だの、武器だの金だの。何か、がアナーキーな設定のなかに隠れた恐るべきヘナちょこBGMである、と気づいたとき、すでに3回クリアーして喜ぶ自分がいた。

飯田シャチョー(RX-7オーナー)

オレにも言わせろ!

これまで挙げた以外のゲームにもTOP30にノミネートできなかったゲームは多かった。

たとえば『チェルノブ』。今大会では、家庭用のゲーム機で遊べるゲームのみが選考対象となったため、エントリーからは外された。次の機会には、ぜひアーケードゲームも対象に入るとよろしいですね。

そのほか『ダッシュ野郎』、『彷魔が刻』、『アップルタウン物語』などが惜しくも選からもれてしまった。

というわけで(何が？)、人々の心をホットにするファニイなゲームに、今夜乾杯!!

COMMING SOON

ONE POINT

1ドットの"はいはい"に賭ける
ドラゴンズ・レアー



このゲームと仲良くつき合っていくには岩窟王なみの忍耐力と、ヘナちょこを愛する心があれば十分だ。でも、なくても平気。

タイトルがシリアス、気合が入ったユーザーに主人公のはいはいを見せて1回オトす。さらに徹底的な1ドットへのこだわりでもう一度オトす。これは見事な2段オチアクションゲームなのだ。さらに主人公がメチャ弱い。すぐ死ぬ。じつにファニイで愛らしいのだ。

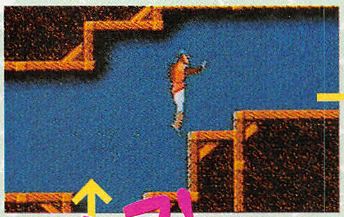
●エピック・ソニー・レコード　9月20日発売　ファミコン



⬆ゲームスタート直後、城の入り口で現われる恐竜。こいつを倒さないとなかに入れない。最低10回は死ぬだろう。はいはいがカギだ。

ちょっとヘナちょこ

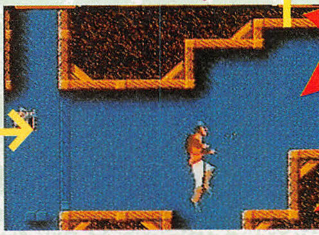
主人公のヘナちょこさははいはいだけではない。なんと立ち泳ぎもできるのだ。それだけじゃないよーっ。✚ボタンを上、ナナメにしただけでジャンプするのだ。とーってもおりこー！　でもすぐ死ぬけど。その潔さもかえってヘナー。





➡敵の攻撃に一発当たるだけで当然死ぬ。穴に落ちたらいわずもがな。当たってもすぐに死なないのはコウモリだけ。でも立ち泳ぎしてくれよー。







⬆天井から落ちてくる杭に当たっても当然死ぬ。が、ここまで寄れる！　このドット単位の安全地帯を見つけることが攻略には不可欠だ。

緊急討論！ ファニイに明日はあるか!?
『舛添要一の朝までファミコン』発売！

我がファニイゲーム発掘委員会は、基本的に実際プレーしたゲームしか、その価値を認定しない。が、新たなるヘナゲーを発掘する努力を惜しんでは未来は暗いものになってしまう。で、発掘した1本のゲームが『舛添要一の朝までファミコン』だ。

内容はサラリーマンを購買対象にしたビジネスアドベンチャー。だが資料を読む限り、サラリーマン社会を笑い飛ばして楽しむユーザーが多いように思われてならない。なんといってもあの舛添要一だ。まじめに作るほど、所詮ゲームという一般ユーザーの根本的発想と離れ、そのアンバランスを想像するだけで微笑んでしまう。これはきっとファニイだ。本当、期待できるはず。



⬆自らのキャラクターゲームが発売されると聞いてハリキル(？)舛添要一。監修もしているのだ！

●ココナッツジャパン　'92年3月発売予定　ファミコン

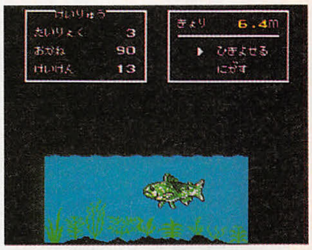
臨時News 『川のぬし釣り2』CD-ROMで'92年発売!!

なんと！　つい3ページ前で"ファニイゲーム大賞"を獲得したばかりの『川のぬし釣り』の、第2弾が発売されるぞ。しかもPCエンジン用CD-ROMで！　発売は来年の春。どんな内容になるのか聞いてみたのだ。

「CD-ROMの特性を活かした効果音に力を入れています。川のせせらぎや鳥のさえずりなどをリアルに再現しますよ。釣りのシステムも前作以上に凝ったものを企画中です」(パック・イン・ビデオ　広報担当)

うん、このゲーム業界本道の流れを無視した視点がヘナーでグー。次回もますますファニイだぜ！

●パック・イン・ビデオ　'92年3月発売予定　PCエンジン用CD-ROM



⬆➡この釣りシーンも格段にパワーアップするだろう。前作以上にパワーアップした自然（なんじゃそりゃ？）を感じさせてくれるファニイゲームになるぞ！



こちらから読もう

或る日のヌル女王、ゲーセンでヘナリプレー

なによ、あたくしがヘナちょこですって!! 失礼ねキィー！ あら、違うの？ ゲームなのね。

ヘナちょこなゲームといえば、やっぱメガドライブの『マイケルジャクソンズ・ムーンウォーカー』よね。そうだ、今日はアーケード版で遊ぼうっと。あたくしの場合、ひとりでアーケードゲームやると5秒でゲームオーバーだから、師匠のかじピーに来てもらわなきゃ。

かじピーは、ヌルいあたくしや万里子などに、(嫌がりながらも)ゲームの指導をしてくれる師匠なの。アーケード版の『ムーンウォーカー』はふたり同時プレーができるから、師匠が一緒だと心強いわ。

やってきましたハイテクセガ。レッツプレー。チャリンチャリン(200円入れた音)。ハー、ホウー！あう、いきなりマイケルのすっとんきょうな声。しびれるぅ。しかもこのゲームって、なんかほかのビデオゲームより、音がでかいのよね。さすがのあたくしも、ちょっぴり恥ずかしい気持ち。ぽっ。

あっ、敵に囲まれたわ。ピーンチ!! それダンス、アタッーク!! あぁ、また来た。ダンース、アタックアタックアタック！ キャー、マイケルイカスぅ。はあはあ……。あれ？ かじピーがいない。あんまり騒ぐから、恥ずかしくてまた帰ちゃったのかしら？

(イザベラ永野＝ヌル女王)



生活者としてのヘナちょこ

実のあるヘナちょこライフを送るために、ヘナちょこライフにかけては右に出るものがいない、ワシが実生活でもって説明しよう。まず、ワシの部屋には冷蔵庫がないぞ。あー、ヘナちょこ。ついでに、ガスも通っていない。うわー、ヘナちょこ。家賃は月2万5千円。電気料と水道料はアパートの住人全員でワリカンにしているのだ。トイレは共同だ。どっしぇー、ヘナちょこ。部屋に通じている電話は着信専用で、かかってきた電話を受けるだけ。部屋から電話をかけることはできない。しかも、ウォウ。電話機はコードレスの留守番機能つきなのにだ。ベリーヘナちょこ。だが、ビデオデッキは3台もあるぜ。ワオ。ベータハイファイが1台にVHSが1台、そしてS-VHSも1台ある。しかし、テレビにはS端子はついていない。ビローン、ヘナちょこ。

ほかに、ちょっと変わった置き物、コンバットも置いてある。もう使いものにならない一品だが、ヘナちょこだからワザと置いてある。トータルバランスとしてのヘナちょこライフには欠せないね。

(柴田ゴンス英春)

最後に……ヘナちょこ(FUNNY)とは？

あーさて、最後になってしまったが(したのだが)、今回頻出していた単語、ファニイ、それにヘナちょこについて説明を加えよう。

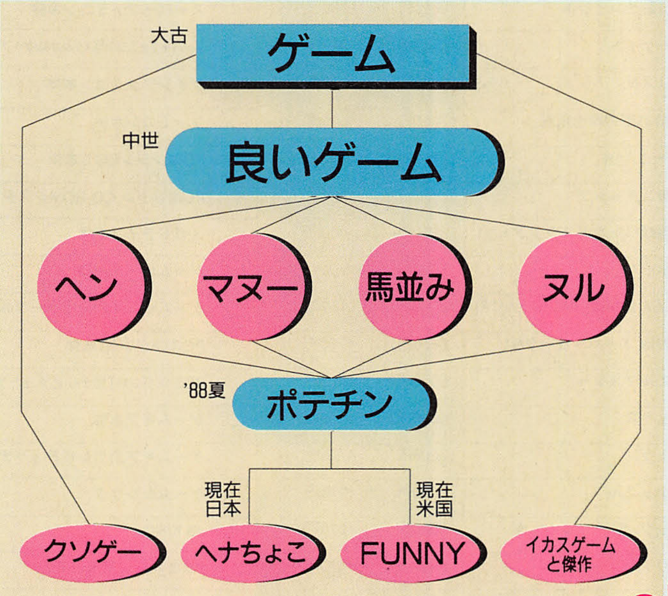
さっそく右の図を見てみよう。上から順に時代の流れが示してある。ゲームは生まれてから、3方向へと進化してきた。ミリオンセラーを記録するような怪物ゲーム、"イカスゲームと傑作"。それに"良いゲーム"。そして"クソゲー"だ。

良いゲームについてはもう少し説明が必要だろう。良いゲームには、ヘン、マヌー、ヌルなどの要素が含まれていた。

ところがのちにそれらの要素を突如として、ひとつにまとめあげた言葉が登場した。そう、みなさんご存じ、ポテチンだ。ポテチンは内外に広く伝わり、日本でヘナちょこ、アメリカではファニイと呼ばれるようになった。歴史は以上だが、ここで注意してほしいことがある。図を見てもわかるように、ヘナちょこというジャンルは、クソゲーとは明らかに一線を画している点だ。ここは誤解しないでほしい。

ゲームとしての作りは筋がとおっているにもかかわらず、ネーミング、設定、キャラクター、おとぼけ具合などによって誤解を受けやすいゲーム、それをファニイ、ヘナちょこと呼んできたのだ。

どう？ 最後に来てなんとなくわかった？ ファニイゲームって。



Pick Up Shopping Information

今週の調査協力店
ビックカメラ

ディスカウントショップ最新価格データ

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	クライシスフォース	6000円	4075円
ファミコン	ロイヤルブラッド	9800円	6660円
ファミコン	メタルスレイダー・グローリー	8900円	6048円
ファミコン	快傑ヤンチャ丸2 からくりランド	5800円	3940円
ファミコン	ドラゴンボールZII 激神フリーザ!!	8200円	5570円
ファミコン	くにおくんの時代劇だよ全員集合!	6500円	4415円
ファミコン	ファミリーサーキット'91	7800円	5300円
ファミコン	ドクターマリオ	4900円[込]	3059円[込]
ファミコン	ファイナルファンタジーIII	8400円	2890円
ファミコン	女神転生II	7800円	5460円
スーパーファミコン	ハイパーゾーン	8500円[込]	6798円[込]
スーパーファミコン	スーパーテニス ワールドサーキット	7800円	5300円
スーパーファミコン	白熱プロ野球ガンバリーグ	8500円	5775円
スーパーファミコン	ファイナルファンタジーIV	8800円	7050円
スーパーファミコン	エリア88	8500円	6600円
スーパーファミコン	がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～	8800円[込]	6998円[込]
スーパーファミコン	バトルドッジボール	9600円	7000円
スーパーファミコン	スーパーウルトラベースボール	8800円	4830円
スーパーファミコン	スーパーマリオワールド	8000円[込]	6344円[込]
スーパーファミコン	ファイナルファイト	8500円	6400円
PCエンジン	ファイヤープロレスリング2ndBOUT	6900円	4685円
PCエンジン	聖竜伝説モンビット	6800円	4620円
PCエンジン	パワーゲイト	6200円	4340円
PCエンジン	ヴァリスIV	6780円	4610円
PCエンジン	BURAI 八玉の勇士伝説	7200円	4890円
PCエンジン	F1サーカス'91	5900円	4685円
PCエンジン	ゼロヨンチャンプ	6900円	4680円
PCエンジン	プロ野球ワールドスタジアム'91	5800円	4060円
PCエンジン	マンホール	6500円	4550円
PCエンジン	パチ夫くん 幻の伝説(電動ハンドル付き)	12800円	8960円
メガドライブ	プロ野球 スーパーリーグ'91	6800円	4760円
メガドライブ	ジュエルマスター	6000円	4075円
メガドライブ	ポピュラス	6000円	4075円
メガドライブ	アウトラン	7000円	4755円
メガドライブ	ベアナックル	5000円	4075円
メガドライブ	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	6000円	4070円
メガドライブ	エイリアンストーム	6000円	4075円
メガドライブ	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦～	8700円	4980円
メガドライブ	シャイニング&ザ・ダクネス	8700円	6090円
メガドライブ	JOE MONTANA FOOTBALL	6000円	4200円

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
ゲームボーイ	ネメシスII	3800円[込]	2580円[込]
ゲームボーイ	ボンバーキング シナリオ2	3400円[込]	2379円[込]
ゲームボーイ	プロ野球スタジアム'91	4200円[込]	2935円[込]
ゲームボーイ	聖剣伝説-ファイナルファンタジー外伝-	4800円[込]	3357円[込]
ゲームボーイ	ロックマンワールド	3500円[込]	2369円[込]
ゲームボーイ	まじかる★タルるートくん	3500円[込]	2446円[込]
ゲームボーイ	スーパーマリオランド	2600円[込]	1756円[込]
ゲームボーイ	ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦!	3400円[込]	2379円[込]
ゲームボーイ	魔界塔士Sa・Ga	3500円[込]	2446円[込]
ゲームボーイ	Sa・Ga2 秘宝伝説	4800円[込]	1977円[込]
ゲームギア	ラスタンサーガ	4500円	1920円
ゲームギア	アウトラン	3500円	2375円
ゲームギア	エターナルレジェンド 永遠の伝説	4500円	3055円
ゲームギア	グリフォン	3800円	2580円
ゲームギア	ワギャンランド	4000円	2715円
ゲームギア	ファンタジーゾーンGEAR～オパオパJr.の冒険～	3900円	2650円
ゲームギア	ギアスタジアム	3500円	2135円
ゲームギア	サイキックワールド	3500円	2375円
ゲームギア	タイトーチェイスH.Q.	3800円	2660円
ゲームギア	琉球	3800円	2575円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	21424円[込]
スーパーファミコン用ステレオAVケーブル	1545円[込]	1199円[込]
ツインファミコン本体	25000円	21350円[込]
ファミコン本体	14800円	8780円[込]
PCエンジンCGII本体	19800円	15000円
PCエンジン CD-ROMシステム	57300円	28800円
メガドライブ本体	21000円	11350円
ゲームボーイ本体	12500円[込]	8693円[込]
ゲームボーイ用通信ケーブル	1500円[込]	999円[込]
PCエンジンGT本体	44800円	33680円
PCエンジンGT用テレビチューナー	14800円	11450円
ゲームギア本体	19800円	13250円
ゲームギア用テレビチューナー	12800円	9940円
ゲームセレクタ	9500円	7375円
JB KING	8900円	7375円
PCエンジン用天の声II	2600円	2015円
アベニューパッド3	2980円	2380円
PCブラスター	2880円	2300円
メガブラスター	2480円	1920円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
ファミコン	
9月中旬	○ファミリーテニス　3900円　<ナムコ>
9月中旬	○ファミリーマージャンII 上海への道　4900円　<ナムコ>
9月中旬	○ファミリージョッキー　3900円<ナムコ>
9月中旬	○ナムコクラシック　5900円　<ナムコ>
9月中旬	○ファミリーサーキット'91　7800円　<ナムコ>
9月中旬	○パックマン　4500円　<ナムコ>
9月中旬	○マッピー　4500円　<ナムコ>
9月中旬	○ディグダグ　4500円　<ナムコ>
9月中旬	○ギャラクシアン　4500円　<ナムコ>
9月中旬	○ギャラガ　4500円　<ナムコ>
10月4日	○ロードランナー　4500円　<ハドソン>
12月6日	○囲碁指南　<ヘクト>
スーパーファミコン	
9月13日	○ファイナルファンタジーIV　8800円　<スクウェア>
10月19日	○ウルトラマン　7800円　<バンダイ>
10月25日	○ファイナルファンタジーIV　8800円　<スクウェア>
11月	○バトルドッジボール 9600円<バンプレスト>

今週のお買い得情報

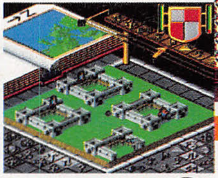


ビックカメラ
池袋AV館　加藤さん

今週もいろいろな機種のゲームがお安くなっています。今回のおススメソフトは、PCエンジンの『シャーロックホームズの探偵講座』とスーパーファミコンのポピュラス。それぞれ2980円、3880円とお買い求めやすくなっております。



シャーロックホームズの探偵講座
PCエンジン
ビクター音楽産業　2980円



ポピュラス
スーパーファミコン
イマジニア　3880円

そのほかの超お買い得ソフト

○アクトレイザー(スーパーファミコン)　2815円
○ボンバザル(スーパーファミコン)　3069円[込]
○忍者龍剣伝(ファミコン)　1980円
○田代まさしのプリンセスがいっぱい(ファミコン)　1980円
○エジプト(ファミコン)　1980円
○桃太郎伝説ターボ(PCエンジン)　2980円
○ブルーアルマナック(メガドライブ)　2980円
○TELTEL麻雀(メガドライブ)　980円
○ゼロウイング(メガドライブ)　1920円
○雀偵物語(メガドライブ)　1960円
○SDガンダムGARMSオペレーションガンダム(ゲームボーイ)　1009円[込]
○ムサシロード(ゲームボーイ)　1977円[込]
○ドラキュラ伝説2(ゲームボーイ)　2039円[込]

★9月4日調べ

※最新再出荷情報は、全国の小売店に再出荷される日にちです。調査協力店とは一切関係ありません。

New SOFT 新着ゲーム通信



SF スーパーファミコン

真・女神転生

RPG　バックアップカートリッジ

アトラス　発売日未定　価格未定　容量未定

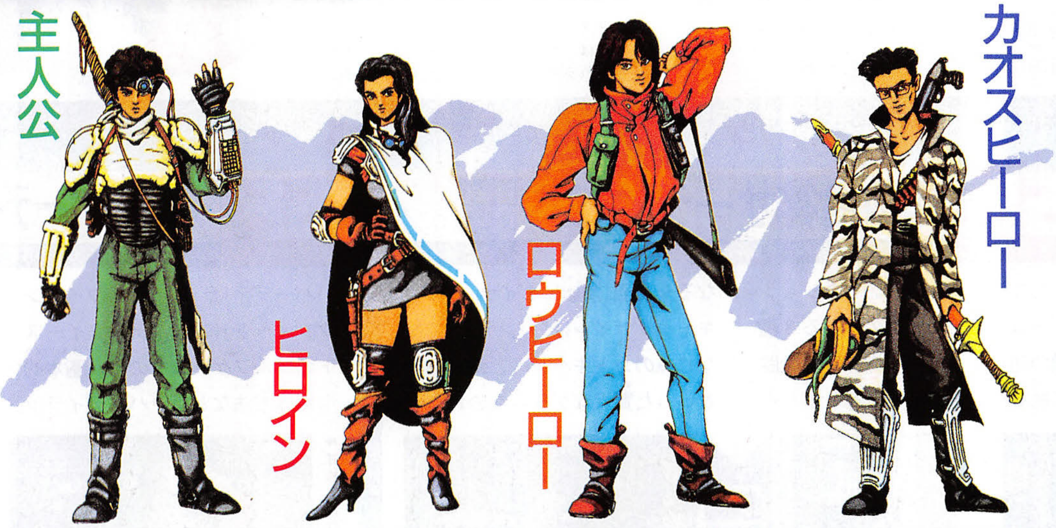
メガテンが帰ってくる

期待のRPG『真・女神転生』のゲーム内容が、少しずつだけど明らかになってきたぞ。

今回の出発場所は吉祥寺。そこに住む17歳の高校生が主人公だ。主人公が奇妙な夢を見て以来、身の回りで奇怪な事件が次々と起こり始める。ふつうに暮らしていた人々が暴力を振るうようになり、魔物の群れが現われ出したのだ。すると、主人公の自宅のパソコンに、通信を使って悪魔召還プログラムが飛び込んできた……。

前作との違いは、戦闘のときに出現するモンスターの種類。前作までは一度の戦闘に、1種類のモンスターしか出てこなかったが、今回は最大で2～3種類のモンスターが出現するのだ。

モンスターの属性の名称も変更された。悪魔に近いモンスターはカオス、神に近いモンスターはロウ、どちらにも属さないモンスターはニュートラルとなったのだ。謎の人物カオスヒーローとロウヒーローのふたりが、ゲームのカギを握っているらしいぞ。





⬆ダンジョウ内で左右に向きを変えるとき、スムースにスクロールするようになった。より臨場感が増しているのだ。楽しみ。



⬆最大2～3種類のモンスターが、同時に出現するようになる予定だ。うまく作戦を練らないと、やられてしまうぞ。注意。

SF スーパーファミコン F-1 GRAND PRIX

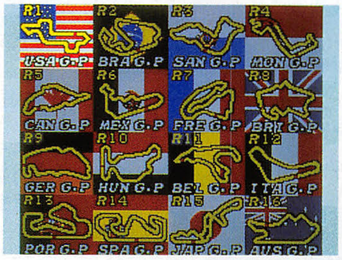
レースゲーム
バックアップカートリッジ
ビデオシステム　12月下旬発売　8800円(予価)　8メガ

本物指向のＦＩゲームが登場だ。このゲームに登場するドライバーやマシンは、すべて本物と同じ構成。だからプレーヤーは、実際のドライバーやチーム監督になったつもりでプレーできるってわけだ。

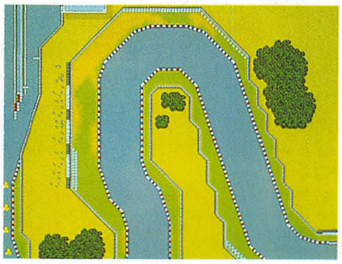
モードは全部で４つ。マシンのセッティングやテスト、ライン取りが確認できるのはFREE RUNモード。全16戦を競い、ワールドチャンピオンになるのが目的なのはWORLD GPモード。BEST LAPモードは、コースごとのベストラップが表示されるぞ。おまけにOPTIONモードでは、ドライバーのトレードもできちゃうのだ。

ＦＩグランプリに参加している全18チーム、34人のドライバーを自由に選択して楽しんじゃおう。

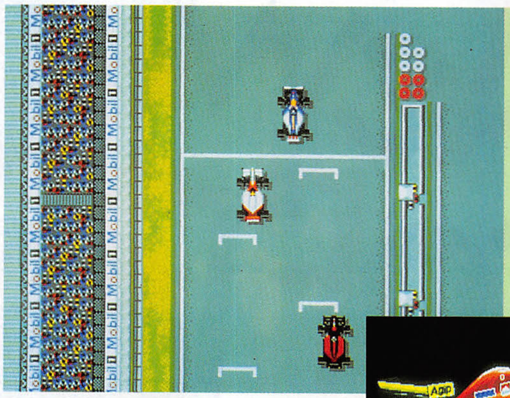
気持ちよくF1しましょ



⬆ホラホラ、コースも本物とうりふたつ。全部で16コースあります。ゲームでは初めて正確なコース設計に成功しているのだ。



⬆スタート前のデモンストレーションシーンでは、テレビでおなじみの曲、『TRUTH』が流れるぞ。う～ん、リアルですなあ。



ぶるるるん!!

⬆チームやドライバーのデータは、'91年のＦＩグランプリのデータから設定されている。



➡マシンのフォルム、エンジン音などは、ＦＩグランプリの世界を忠実に再現しているのだ。

みんな本物ソックリ！



⬅細かく描かれてるぞ。



⬅誰だかわかるかな？



⬅実名で登場するぞ。

SF スーパーファミコン 超攻合神サーディオン

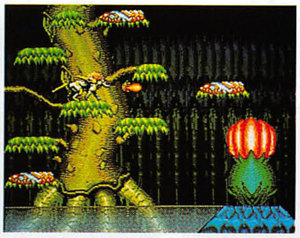
アクション
バックアップカートリッジ
アスミック　12月発売　8800円(予価)　8メガ

たて横スクロールのアクションゲームなのだ。機能の異なる３種類の超攻アーマーを操作して戦闘に挑もう。ステージは第５章からなる全12面。演出はガイナックス、キャラデザインは『ガンダム』でおなじみのカトキハジメ、森木靖泰といった贅沢なゲームなのだ。

アニメも真っ青な迫力だ！



⬆さすが豪華スタッフが手掛けた作品。



⬆グラフィックには目を見張るね。



⬆音楽は田中公平が担当だ。



⬆まるでアニメを見ているような感覚。

SF スーパーファミコン スーパーバーディ・ラッシュ(仮題)

スポーツ
カートリッジ
データイースト　'92年1月発売　価格未定　容量未定

『バーディ・ラッシュ』、『ウイニングショット』に続く、データイーストのゴルフゲームなのだ。基本的な操作方法などは、『バーディラッシュ』と同じ。モードはストロークとマッチ、トーナメントの３つが用意されているぞ。手軽にゴルフ気分が味わえる粋なゲームなのだ。

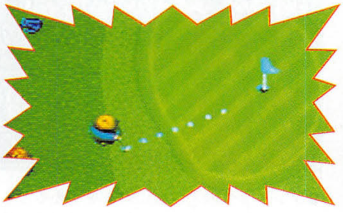


➡家族みんなで遊べるゲームだ。



➡操作性がバツグンなゴルフ。

気軽にゴルフしてください





⬅パワーを始動させたら、つぎはパワーの決定だ。

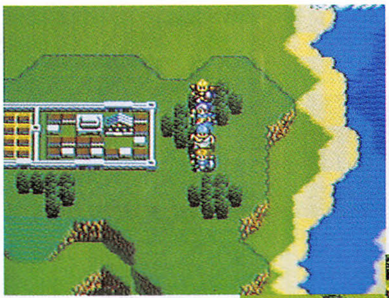
SF スーパーファミコン　ヘラクレスの栄光（仮題）

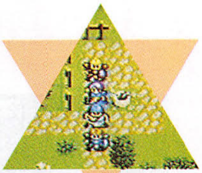
RPG　カートリッジ

データイースト　'92年3月発売　価格未定　容量未定

人気のRPG、『ヘラクレスの栄光』の4番目の作品なのだ。今回は、スーパーファミコンだけあって、グラフィックも音楽も、ぐーんとパワーアップしているぞ。ストーリーはギリシャ神話の神秘的な世界を題材にしている。最大4人パーティーで壮大な旅をしよう。

ギリシャ神話にもとづく物語





⬆これがキミとともに戦う仲間たち。それぞれ得意な攻撃方法があるぞ。



⬆画面はトップビュー。戦闘はコマンド入力方式だ。冒険の先々で、いろんなイベントがキミを待っているのだ。
➡町のなかのようすなのだ。疲れた体を休めて、装備を整えよう。パーティーのひとりひとりに気を配るのが大切。

お待ちかねなのだ！

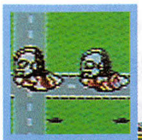
FC ファミコン　ウルトラマン倶楽部3 またまた出撃!! ウルトラ兄弟

RPG　バックアップカートリッジ

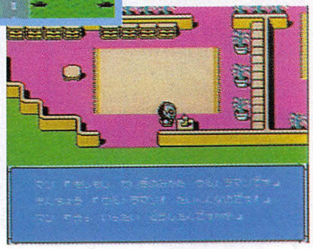
ユタカ・バンダイ　発売日未定　7800円（予価）　3メガ

『ウルトラマン倶楽部』シリーズの第3弾だ。今回はプレーヤーが操作できるキャラは、なんと9人もいるぞ。戦闘はコマンド入力方式で、攻撃や必殺技の絵が描いてあるアイコンを選択するしくみになっている。ストーリーは全部で3つの物語で構成されているのだ。

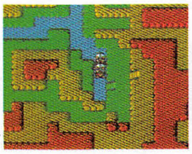
ウルトラマンの爆烈な戦いだ！



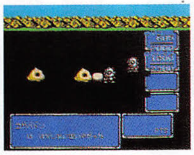








⬅行方不明のキングマイマイを探すウルトラマンと新マンだ。



⬆新たに加わった野球ゲーム。カプセル怪獣が手に入るのだ。

脳ミソ爆発！

FC ファミコン　ランパート

シミュレーション　カートリッジ

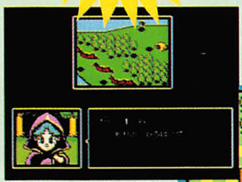
コナミ　11月8日発売　5800円　1メガ

アーケードから移植されたシミュレーションゲームなのだ。4つのシナリオが用意されていて、ステージは全部で26。自分の城の城壁を守りながら、敵を砲撃で破壊して被害を食い止めよう。城壁で囲まれた領土を拡大していけば、砲台が増えて攻撃力アップだ。

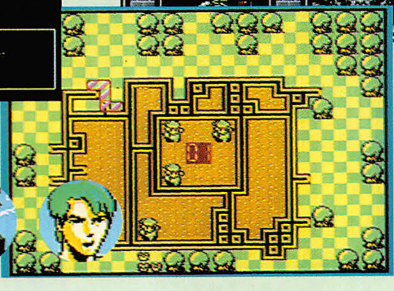
城壁を守れ！



➡まずは現代戦をモデルにした練習シナリオで試そう。



⬆童話の『赤ずきんちゃん』をモデルにしたシナリオなのだ。



⬅城壁を数種類のブロックで修復するのはパズルの要素だ。



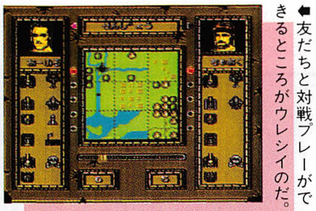


FC ファミコン　バトルストーム

シミュレーション　カートリッジ

パーティールーム21　11月29日発売　5800円　2メガ

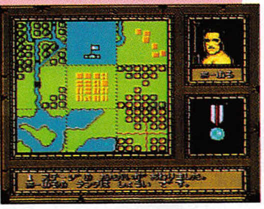
このゲームはプレーヤー自身が指令官となり、兵器のひとつひとつに指示を与えていく本格的なシミュレーションゲーム。5人の仲間とともに、6タイプの戦車をはじめ、戦闘機やミサイルなど11種類の兵器を駆使して暴動を制圧しにいく、というストーリーなのだ。



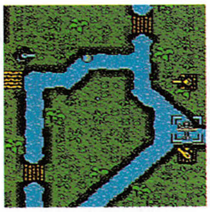
⬇友だちと対戦プレーができるところがウレシイのだ。



⬆兵器の数や軍資金を自由に設定できるので、いろいろなタイプの戦闘ができるのだ。



➡基地を破壊するか、敵の金がなくなれば勝ちだ。





てめえらみんな俺についてこい

PC IQ PANIC

PCエンジン　クイズ　CD-ROM

アイ・ジー・エス　12月発売　8900円

ひとりから5人まで楽しめる、本格的クイズゲームだよ。総問題数はなんと15000問以上というからスゴイ。クエストモードでは、電脳大魔王にさらわれた女の子を助けるためにクイズを解く。パーティーモードでは、各ラウンドで得たポイントで順位が決まるぞ。



⬆パーティーモードの画面。早押しだから、ちょっとでもわかったらとにかく押すのだ。



はらたいらに1000点! えっ、それじゃない!?



⬆こちらは母を訪ねて……じゃなくて、女の子を助けるクエストモードの画面。





©IGS Inc.1991　※画面は開発中のものです。

PC スーパーシュヴァルツシルト

PCエンジン　シミュレーション　CD-ROM

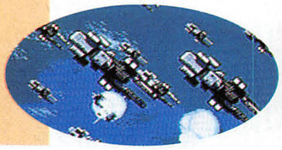
工画堂スタジオ　12月発売予定　7800円(予価)

8月16日号の続報だよ。今回は実際のゲーム画面も公開しよう。このゲームは、とにかくスケールが大きい。銀河を舞台に起こるさまざまな出来事を、シミュレーションゲームの形で紹介する、という感じだ。ビジュアル、効果音、BGMとすべて目が離せないぞ。

壮大な銀河絵巻



⬆これが初公開のゲーム画面。コマンドもすっきりと見やすいのだ。背景も深い漆黒の宇宙ってカンジ。



反乱軍を討て

⬅主人公であり、この国の王子であり、そんでもってアンタの分身でもある青年。カッコええ。





➡銀河全体を上から見おろすように、全体マップも表示されるのだ。お便利。

©工画堂スタジオ　※画面は開発中のものです。

MD ローリングサンダー2

メガドライブ　アクション　カートリッジ

ナムコ　11月発売　価格未定　8メガ

ふたりで悪の組織を撃て

アーケードで人気を呼んだ『ローリングサンダー2』が、メガドライブに移植されるぞ。主人公となって、悪の組織"ネオゲルドラ"を倒すのが目的だ。

主人公は、男性のアルバトロスと女性のレイラのどちらかを選ぶ。ふたり同時プレーも可能だ。出てくる敵を銃で撃ちながら、全11ラウンドを進むのだ。武器はノーマルな拳銃のほか、火炎放射器やマシンガン、ショットガンなど多数。ゲーム画面は、基本的には横スクロール。場面によって、たてや逆方向にスクロールしたりするぞ。

また、✚ボタンの上とジャンプを併用することで、通常のジャンプよりも高くジャンプして、2階の敵をやっつけたりできるよ。



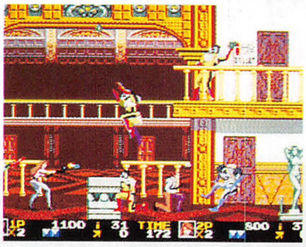


➡⬇ひらりと2階から飛び降りるレイラ。動作のひとつひとつが、とってもしなやかでヨイのだ。



➡敵のアジトに乗りこまんとするふたり。鋭い視線で前を見る。

アルバトロスとレイラが走る!

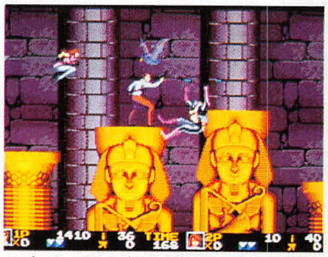




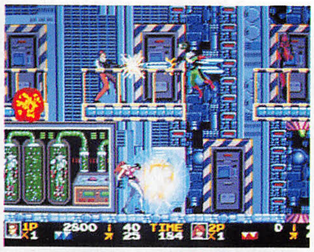
➡エジプトの遺跡発掘場。こんなトコまで行って戦う。

⬅敵のボス、ギムドーの館。ところが内部は秘密基地!

ジャンプの威力 とくと見てちょ



⬆ピラミッドの内部。遺跡が気味悪いぞ。





⬆ザコ敵マスカーを大量生産する工場が、なんと海底に存在したのだ。工場を破壊して、マスカーを倒せ。

©1990 1991 NAMCO LTD.　※画面は開発中のものです。

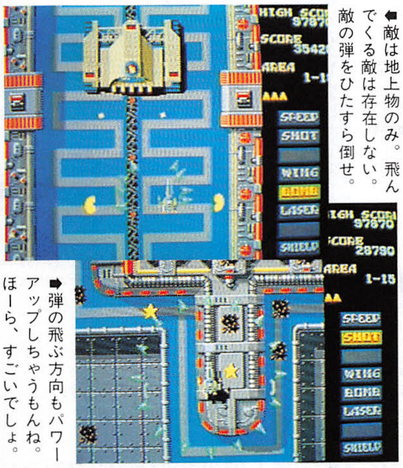
MD メガドライブ スラップファイトMD

シューティング / CD-ROM

東亜プラン　発売日未定　価格未定

たてスクロールのシューティングだぞ。アーケードからの完全な移植版と、メガドライブ版オリジナルの、ふたつのゲームが遊べてしまうぞ。敵を倒して出現する星を集めて、自機をパワーアップさせながら進んでいき、待ち構えているボスを倒すのだ。

地上の敵を撃って撃って撃ちまくれ



⬅敵は地上物のみ。飛んでくる敵は存在しない。敵の弾をひたすら倒せ。

➡弾の飛ぶ方向もパワーアップしちゃうもんね。ほーら、すごいでしょ。

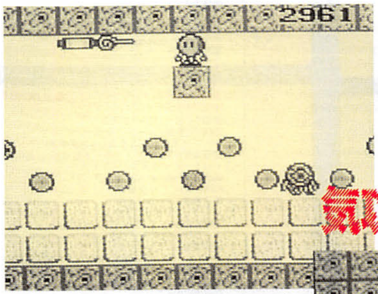


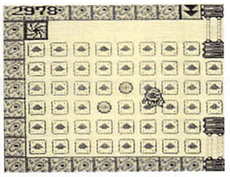
GB ゲームボーイ 秘伝陰陽気功法華佗

アクション / カートリッジ

パーティールーム21　11月22日発売　3500円〔込〕　512キロ

華佗とは、中国では有名な、伝説上のお医者さんの名前。その華佗が作り出す気功玉が、人間の体にとりついた悪い邪気玉を取り除いていく、というゲームなのだ。もちろん敵が妨害してくる。それにめげず、全50面をクリアーして、5匹の邪鬼王を封印しよう。

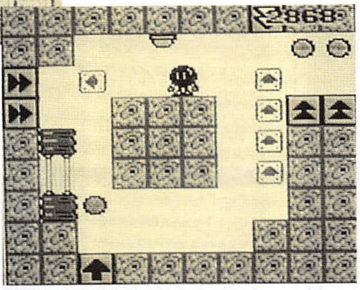


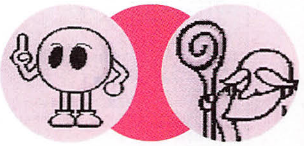


⬅ひえーん。敵が妨害するよーん。えーん。

気功法で気力充実!

⬆➡上にいるパボちゃん(なつかしい)みたいのが、華佗が作った気功玉。コイツが体内を行ったり来たりするんでっせ。





⬆左が気功玉くん。右は仙人様なのだ。

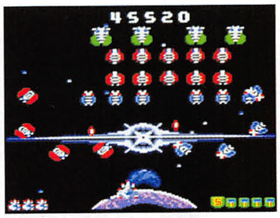
GG ゲームギア ギャラガ'91

シューティング / カートリッジ

ナムコ　10月25日発売　3500円　1メガ

全14面で構成されている、おなじみのシューティングゲームだ。今回初めて採用されたのは、合体時の強力キャノン砲。ステージの最後には、巨大なボスが待ちかまえているぞ。もちろん、画面スクロールのないステージや、楽しいボーナスステージも健在なのだ。



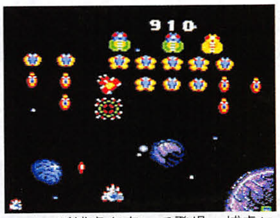


⬆ギャラガ軍の編隊が出現した。体当たりに注意しながらビームで撃て。

背景にもご注目

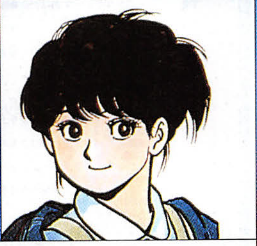


⬆敵がカワイイけど、コイツは油断してると、分裂して爆発するのだ。ひょえー。



⬆ボスが捕虜を率いて登場。捕虜に当たらないよう注意しながら攻撃だ。

森下万里子の 謎のゲーム 未確認情報



●こんにちは、万里子です。今回も情報をたくさんお伝えしますね。

●まずは新規参入のパーティールーム21さん。テレビでもおなじみの『ギミア・ぶれいく』をファミコン化する予定です。

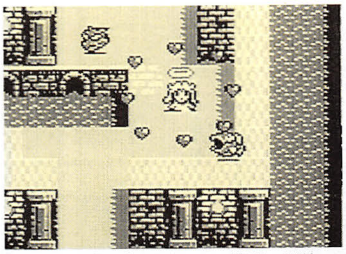
●続いてコナミさんは、アメリカで人気のアニメ『バッキーオヘア』をファミコン化するそうです。かわいいうさぎが活躍する、アクションゲームだとのことです。

●そしてインテックさんは、スーパーCD・ROM2で、野球ゲームを発売予定とのことです。白熱のゲーム展開が期待できそうですね。

●では、また　　（森下万里子）



⬆セガのゲームギア『アックスバトラー』。



⬆サミー工業の『ベリウスII～復讐の邪神～』。

ファミコン

9月発売のソフト

13日	○ウエスタン・キッズ＜ビスコ＞ 7800円/カートリッジ
13日	○絵描衛門＜アテナ＞ 9800円/バックアップカートリッジ
20日	○マリオ オープンゴルフ＜任天堂＞ 6000円[込]/バックアップカートリッジ
20日	○へべれけ＜サン電子＞ 6200円/カートリッジ
20日	○ドラゴンズ・レアー＜EPIC・ソニー＞ 5900円/カートリッジ
27日	○イースIII ワンダラーズ フロム イース＜ビクター音楽産業＞ 7500円/バックアップカートリッジ
27日	○バトルフォーミュラ＜サン電子＞ 6200円/カートリッジ
27日	○中嶋悟F1ヒーロー2＜バリエ＞ 5900円/カートリッジ
27日	○スパルタンX2＜アイレム＞ 5500円/カートリッジ
9月〜10月	○ファミコンジャンプ'91 最強の7人＜バンダイ＞ 8500円(予価)/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

4日	○ちびまる子ちゃん-うきうきショッピング-＜ナムコ＞ 5800円/カートリッジ
5日	○からくり剣豪伝ムサシロード からくり人疾走る＜ユタカ・バンダイ＞ 6800円/バックアップカートリッジ
12日	○SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士＜バンダイ＞ 8200円(予価)/バックアップカートリッジ
25日	○カオスワールド＜ナツメ＞ 7000円/バックアップカートリッジ
25日	○たいむゾーン＜シグマ＞ 6200円/カートリッジ
25日	○グレートディール＜ヘクト＞ 6800円/カートリッジ
26日	○特救指令ソルブレイン＜エンジェル＞ 6000円(予価)/カートリッジ
下旬	○テトリス2+Bombliss＜ビー・ピー・エス＞ 6500円/バックアップカートリッジ
下旬	○ザ・ブルーマリーン＜ホット・ビィ＞ 6300円/カートリッジ
	○ラディア戦記 黎明篇＜テクモ＞ 6900円/バックアップカートリッジ
	○BIGFOOT＜アクレイムジャパン＞ 4980円(予価)/カートリッジ
	○ぷよぷよ＜徳間書店＞ 600円[込]/ディスクライター書き換え
10月〜11月	○ロックマン4〜新たなる野望〜＜カプコン＞ 7800円(予価)/カートリッジ

11月発売のソフト

1日	○モノポリー＜トミー＞ 6800円/カートリッジ
15日	○少年アシベ ネパール大冒険＜タカラ＞ 6980円/カートリッジ
15日	○パチ夫くん4＜ココナッツジャパン＞ 8800円/カートリッジ
22日	○みんなのたあ坊のなかよし大作戦＜キャラクターソフト＞ 3980円/カートリッジ
29日	○アメリカ横断ウルトラクイズ＜トミー＞ 7800円(予価)/カートリッジ
29日	○バトルストーム＜パーティールーム21＞ 5800円/カートリッジ
下旬	○バトルトード＜メサイヤ(NCS)＞ 6500円(予価)/カートリッジ
下旬	○燃えプロ 最強編(仮題)＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
下旬	○ビジネスウォーズ 最強の企業戦士 M&A＜ヘクト＞ 9700円(予価)/カートリッジ
	○つるピカハゲ丸〜2001、つるセコオデッセイ〜＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○スターウォーズ＜ビクター音楽産業＞ 6700円/カートリッジ
	○ギミック!＜サン電子＞ 6200円/カートリッジ
	○F1サーカス＜ニチブツ＞ 6600円/バックアップカートリッジ
	○スノーブラザース＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
	○地底戦空バゾルダー＜ソフエル＞ 5900円/カートリッジ
	○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞ 4980円(予価)/カートリッジ
	○バナナン王子の大冒険＜タカラ＞ 5900円/カートリッジ
	○大工の源さん＜アイレム＞ 6500円/カートリッジ
	○ファミコン囲碁入門＜アイマックス＞ 6500円/バックアップカートリッジ
	○アンタッチャブル＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ

12月発売のソフト

6日	○ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦＜パーティールーム21＞ 9800円/カートリッジ
8日	○ランパート＜コナミ＞ 5800円/カートリッジ
9日	○オフザーケン＜徳間書店＞ 6800円(予価)/バックアップカートリッジ
20日	○伝染るんです。かわうそハワイへ行く。＜タカラ＞ 価格未定/カートリッジ
上旬	○テクモスーパーボウル＜テクモ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
上旬	○東京パチスロアドベンチャー＜ココナッツジャパン＞ 6800円/カートリッジ
上旬	○パーマンPART2 秘密結社マドー団を倒せ!＜アイレム＞ 5800円/カートリッジ
	○ファミスタ'92＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○平成天才バカボン＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○バーズテイルII＜ポニーキャニオン＞ 7000円/バックアップカートリッジ
	○タイニートゥーン アドベンチャーズ＜コナミ＞ 4900円/カートリッジ
	○モンスターメーカー〜7つの秘宝＜ソフエル＞ 6800円/バックアップカートリッジ
	○ダイナマイト バットマン＜サン電子＞ 6500円/バックアップカートリッジ
	○チキチキマシン猛レース＜アトラス＞ 6800円/カートリッジ
	○第2次スーパーロボット大戦＜バンプレスト＞ 8200円(予価)/バックアップカートリッジ
	○アスミッくんランド＜アスミック＞ 6300円(予価)/カートリッジ
	○鳥人戦隊ジェットマン＜エンジェル＞ 6000円(予価)/カートリッジ
	○いけいけ熱血ホッケー部＜テクノスジャパン＞ 6200円/カートリッジ
	○ハドソンホーク＜EPIC・ソニー＞ 5900円(予価)/バックアップカートリッジ
	○T.N.M.T.2(仮題)＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
	○バッキーオヘア＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ

'92年1月以降発売のソフト

1月	○太陽の勇者ファイバード＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
1月	○ファイアーエムブレム外伝＜任天堂＞ 6000円[込]/バックアップカートリッジ
1月	○がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
1月	○エーシーズアイアンイーグル3(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/カートリッジ
1月	○パズロット＜サミー工業＞ 価格未定/カートリッジ
1月	○AD&D ドラゴン・オブ・フレイム＜ポニーキャニオン＞ 6800円(予価)/バックアップカートリッジ
2月	○マジックキャンドル＜サミー工業＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
2月	○麻雀大戦＜ニチブツ＞ 6600円/バックアップカートリッジ
3月	○桝添要一の朝までファミコン(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○1999(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○リトルサムソン＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○バトルベースボール＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○ウルトラマン倶楽部3 またまた出撃!!ウルトラ兄弟＜ユタカ・バンダイ＞ 7800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○SPOT＜ビー・ピー・エス＞ 5500円(予価)/カートリッジ
	○ルーンマスター＜ユタカ・バンダイ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○トリトーン＜ザイン・ソフト＞ 6800円(予価)/カートリッジ
	○KABUTO＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
	○シルヴァ・サーガ＜セタ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ムーンクリスタル＜ヘクト＞ 価格未定/カートリッジ
	○スーパードッグブービー〜赤ちゃん大ぼうけんの巻〜＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞ 7800円/カートリッジ
	○スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア興業＞ 価格未定/カートリッジ
	○シャンカラ 陰謀の惑星＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/カートリッジ
	○幻獣創世紀＜ニチブツ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ジャストブリード＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○デ・ジャヴ2＜ケムコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○怪盗シュガー＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
	○ロッキー(仮題)＜サミー工業＞ 価格未定/カートリッジ
	○レッドアリーマーII(仮題)＜カプコン＞ 価格未定/カートリッジ
	○人生劇場3＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	○ドンドコドン2＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	○SDガンダムガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー＜ユタカ・バンダイ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○セイバーキッズ＜エンジェル＞ 価格未定/カートリッジ
	○バルセロナ'92(仮題)＜カプコン＞ 価格未定/カートリッジ

スーパーファミコン

9月発売のソフト

13日	○Jerry Boy＜EPIC・ソニー＞ 8500円/カートリッジ
15日	○スーパー三國志II＜光栄＞ 14800円/バックアップカートリッジ
20日	○プロサッカー＜イマジニア＞ 8000円[込]/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

4日	○超魔界村＜カプコン＞ 8500円/カートリッジ
25日	○SUPER E.D.F.＜ジャレコ＞ 8700円/カートリッジ
25日	○悪魔城ドラキュラ＜コナミ＞ 8800円(予価)[込]/カートリッジ
25日	○ラグーン＜ケムコ＞ 8500円[込]/バックアップカートリッジ
下旬	○スーパー上海 ドラゴンズアイ＜ホット・ビィ＞ 7800円/カートリッジ
下旬	○JOE&MAC 戦え原始人＜データイースト＞ 8500円(予価)/カートリッジ
	○雷電伝説＜東映動画＞ 8700円(予価)/カートリッジ

11月発売のソフト

21日	○新・ゼルダの伝説＜任天堂＞ 8000円[込]/バックアップカートリッジ
下旬	○F-1エキゾースト・ヒート＜セタ＞ 8900円[込]/バックアップカートリッジ
下旬	○弟切草＜チュンソフト＞ 8800円[込]/カートリッジ
	○ダンジョンマスター＜ビクター音楽産業＞ 9800円/バックアップカートリッジ
	○SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産＜エンジェル＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
	○スーパーファイヤープロレスリング＜ヒューマン＞ 8500円(予価)/カートリッジ
	○ディメンションフォース＜アスミック＞ 8500円(予価)/カートリッジ
	○プロフットボール(仮題)＜イマジニア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○スーパーカップサッカー(仮題)＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ

12月発売のソフト

中旬	○サンダースピリッツ＜東芝EMI＞ 8600円(予価)/カートリッジ
下旬	○F-1 GRAND PRIX＜ビデオシステム＞ 8800円(予価)/カートリッジ
下旬	○豪槍神雷伝説「MUSYA」＜DATAMポリスター＞ 8800円[込]/カートリッジ
下旬	○トップレーサー＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○レミングス＜サン電子＞ 8500円/バックアップカートリッジ
	○スーパーチャイニーズワールド＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ
	○飛龍の拳IV(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ
	○北斗の拳5＜東映動画＞ 価格未定/カートリッジ
	○バトルコマンダー＜バンプレスト＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○S・T・G＜アテナ＞ 8900円(予価)/カートリッジ
	○スーパーフォーメーションサッカー＜ヒューマン＞ 7700円(予価)/カートリッジ
	○反省ザルジローくんの大冒険＜ナツメ＞ 価格未定/カートリッジ
	○超攻合神サーディオン＜アスミック＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○F1(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/カートリッジ
	○ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻＜エポック社＞ 8800円/カートリッジ
	○スーパーワギャンランド＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ

'92年1月以降発売のソフト

1月	○スーパーバーディ・ラッシュ(仮題)＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
1月	○高橋名人の大冒険島＜ハドソン＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○バズー!魔法世界＜ホット・ビィ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○スーパーアレスタ＜東宝＞ 8500円/カートリッジ
3月	○機甲警察メタルジャック＜アトラス＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○ファランクス＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○ヘラクレスの栄光(仮題)＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
4月	○おざなりダンジョン＜DATAMポリスター＞ 8800円[込]/カートリッジ
4月	○サイバリオン＜東芝EMI＞ 価格未定/カートリッジ
4月	○初代熱血硬派くにおくん＜テクノスジャパン＞ 8900円/バックアップカートリッジ
7月	○甲子園2＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
9月	○パリ〜モスクワ〜ペキン・マラソンレイド(仮題)＜メルダック＞ 価格未定/カートリッジ
10月	○バック・トゥ・ザ・フューチャー2(仮題)＜東芝EMI＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ダブルドラゴン(仮題)＜テクノスジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
'92年	○ノスフェラトゥ＜セタ＞ 8800円[込]/カートリッジ
'92年	○シルヴァ・サーガ＜セタ＞ 8900円[込]/バックアップカートリッジ
'92年	○MOTHER II(仮題)＜任天堂＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○シェラザード2＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○スーパー麻雀大会＜光栄＞ 価格未定/カートリッジ
	○ダイナウォーズ＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
	○信長公記＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
	○ナグザットスーパーピンボール(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/カートリッジ
	○ドラゴンスレイヤー 英雄伝説＜エポック社＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○パワーモンガー＜イマジニア＞ 価格未定/カートリッジ
	○アースライト＜ハドソン＞ 8500円/バックアップカートリッジ
	○ドラゴンクエストV 天空の花嫁＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ポッパーズ＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
	○スーパーノヴァ＜コピアシステム＞ 価格未定/カートリッジ
	○ウィザードリィV＜アスキー＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○リングマスター＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
	○芹沢信雄のバーディトライ(仮題)＜東宝＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○真・女神転生＜アトラス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○パチ夫くん(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	○3DゴルフII(仮題)＜ティーアンドイーソフト＞ 価格未定/カートリッジ
	○シムアース＜イマジニア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ハットトリックヒーロー＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	○ソルスティスII(仮題)＜EPIC・ソニー＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○鈴木亜久里のF1スーパードライビング＜ジー・アミューズメンツ＞ 価格未定/カートリッジ
	○マイト・アンド・マジックbooks2＜ジー・アミューズメンツ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○トールキンの「指輪物語」＜ジー・アミューズメンツ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○マスターオブモンスターズ〜大魔王ガイアの誕生＜カプコン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○マジックソード＜カプコン＞ 8500円(予価)/カートリッジ
	○ブレス・オブ・ファイア〜竜の戦士〜＜カプコン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ワンダーブック＜アスク講談社＞ 価格未定/カートリッジ
	○キャプテン翼III＜テクモ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○サイバーナイト＜トンキンハウス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ラストファイターツイン(仮題)＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ
	○中嶋悟SUPER F-1 HERO(仮題)＜バリエ＞ 価格未定/カートリッジ
	○ミステリーサークル＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/カートリッジ
	○斬＜ウルフチーム＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ガンダムX(仮題)＜ユタカ・バンダイ＞ 価格未定/カートリッジ

PCエンジン

9月発売のソフト

20日	○ワールドジョッキー＜ナムコ＞ 5800円/Huカード
20日	○ヒットジアイス＜タイトー＞ 6800円/Huカード
27日	○ニュートピアII＜ハドソン＞ 7200円/Huカード
27日	○どらごんEGG!＜メサイヤ(NCS)＞ 6500円/Huカード
27日	○CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス5号＜ビクター音楽産業＞ 4800円/CD-ROM
27日	○森田将棋PC＜NECアベニュー＞ 7200円/Huカード

10月発売のソフト

4日	○メソポタミア＜アトラス＞ 6800円/Huカード
18日	○ワールドサーキット＜ナムコ＞ 5800円/Huカード
25日	○ドラゴンスレイヤー英雄伝説＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
25日	○ポピュラス・ザ・プロミストランド＜ハドソン＞ 5800円/スーパーCD-ROM専用
25日	○天使の詩＜RIOT・日本テレネット＞ 7400円/スーパーCD-ROM専用
25日	○バニラシンドローム＜ニチブツ＞ 6900円(予価)/CD-ROM
上旬	○クイズアベニュー2＜NECアベニュー＞ 6000円/CD-ROM
下旬	○ゼロウイング＜ナグザット＞ 7200円(予価)/CD-ROM
下旬	○エフェラ アンド ジリオラ＜ブレイングレイ＞ 価格未定/CD-ROM
10月〜11月	○マジカルチェイス＜パルソフト＞ 7800円/Huカード

11月発売のソフト

8日	○タイムクルーズII＜フェイス＞ 7200円/Huカード
8日	○プリンス・オブ・ペルシャ＜リバーヒルソフト＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
22日	○雷電＜ハドソン＞ 7200円/Huカード
29日	○スーパーメタルクラッシャー＜パック・イン・ビデオ＞ 6200円/Huカード
下旬	○将棋 初心者無用＜ホームデータ＞ 7300円/Huカード
下旬	○モンスタープロレス＜アスク講談社＞ 6800円(予価)/Huカード
下旬	○ファイティングラン＜ニチブツ＞ 6900円/Huカード
	○スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞ 6800円/CD-ROM
	○ソーサリアン＜ビクター音楽産業＞ 7200円/CD-ROM
	○コリューン＜ナグザット＞ 6800円(予価)/Huカード
	○バブルガムクラッシュ＜ナグザット＞ 価格未定/Huカード
	○Load of Wars＜システムソフト＞ 6800円(予価)/スーパーCD-ROM両対応
	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

12月発売のソフト

20日	○ブロウニング＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
上旬	○パチ夫くん 十番勝負＜ココナッツジャパン＞ 7900円/Huカード
中旬	○らんま1/2-とらわれの花嫁-＜メサイヤ(NCS)＞ 6800円/CD-ROM
中旬	○秘宝伝説 クリスの冒険＜パック・イン・ビデオ＞ 6800円(予価)/CD-ROM
中旬	○スパイラルウェーブ＜メディアリング＞ 価格未定/Huカード
下旬	○冒険男爵ドン＜アイマックス＞ 価格未定/Huカード
	○天外魔境II卍MARU＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○太平記＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM両対応
	○ドラえもん のび太のドラビアンナイト＜ハドソン＞ 5800円/Huカード
	○桃太郎電鉄II＜ハドソン＞ 6800円/Huカード
	○IQ PANIC＜アイ・ジー・エス＞ 8900円/CD-ROM
	○スーパーシュヴァルツシルト＜工画堂スタジオ＞ 7700円(予価)/CD-ROM
	○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン＜アトラス＞ 6800円/CD-ROM
	○キャンペーン版大戦略II＜マイクロキャビン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○レディ・ファントム＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 6980円(予価)/スーパーCD-ROM専用
	○R・TYPE Complete CD＜アイレム＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ドラゴンセイバー＜ナムコ＞ 価格未定/Huカード

'92年1月以降発売のソフト

2月	○未来少年コナン(仮題)＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
3月	○カラーウォーズ＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/CD-ROM
3月〜4月	○ココロン＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
4月	○雷電＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
4月	○スターパロジャー＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
4月	○夢幻戦士ヴァリス＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ライザンバーIII＜データウエスト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○Minesweeper 掃海艇＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○双截龍II(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ウィザードリィ(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○川のぬし釣り2(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○銀河お嬢様伝説YUNA＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

発売日未定のソフト

	○クイズの星(仮題)＜サン電子＞ 6500円/スーパーCD-ROM専用
	○トイレキッズ＜メディアリング＞ 価格未定/Huカード
	○マイトアンドマジック＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	○ドラゴンブリード＜アイレム＞ 価格未定/Huカード
	○TVスポーツ・ベースボール＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/Huカード
	○TVスポーツ・バスケットボール＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/Huカード
	○迷宮島スペシャル＜アイレム＞ 6700円/Huカード
	○IT'S CAME FROM THE DESERT＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
	○ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
	○レインボーアイランド＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	○ワードナの森＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	○TATSUJIN＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
	○ホームデータの囲碁(仮題)＜ホームデータ＞ 価格未定/Huカード
	○ギャラクシーフォース＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード
	○ああっ 女神さまっ＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/Huカード
	○フォゴットンワールド＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○魔物ハンター妖子〜魔界からの転校生〜＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/CD-ROM
	○神聖刻紀 ブリーダーズ・ワース＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/CD-ROM
	○熱血高校ドッジボール部 PCサッカー番外編＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

青い文字のゲームは、発売日や価格に変更があったソフトです。赤い文字のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。

	○ホラーストーリー＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	○チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	○ゲイングランド＜NECアベニュー＞ 価格未定/未定
	○天地を喰らう＜NECアベニュー＞ 価格未定/未定
	○マーブルマッドネス＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
	○ピーターパックラット＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
	○ボナンザブラザーズ＜NECアベニュー＞ 価格未定/未定
	○ちびまる子ちゃん(仮題)＜ナムコ＞ 価格未定/Huカード
	○マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
	○LOOM＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ライジング・サン＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
	○太閤記(仮題)＜アスク講談社＞ 価格未定/CD-ROM
	○斬＜タイトー＞ 価格未定/CD-ROM
	○TVスポーツ・アイスホッケー＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/Huカード
	○あげだま(仮題)＜日本電気HE＞ 価格未定/Huカード
	○ミズバク大冒険＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
	○中華大仙2(仮題)＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
	○マミーヘッド(仮題)＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
	○ハンター(仮題)＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM両対応
	○21エモン(仮題)＜日本電気HE＞ 価格未定/未定
	○コズミックファンタジー3(仮題)＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○トップをねらえ!＜リバーヒルソフト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○BURAI II (仮題)＜リバーヒルソフト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス6号＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
	○ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞ 価格未定/Huカード
	○麻雀覇王伝 カイザーズクエスト＜ユー・ピー・エル＞ 価格未定/Huカード
	○ファージスの邪皇帝＜ヒューマン＞ 価格未定/CD-ROM
	○モンスターメーカー＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	○スーパーダライアスII＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	○宇宙戦艦ヤマト＜ヒューマン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○F1サーカス スペシャル ポールトゥウィン＜ニチブツ＞ 価格未定/CD-ROM
	○サイバードッジ＜トンキンハウス＞ 価格未定/Huカード
	○ザ・プロ野球II (仮題)＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

メガドライブ

9月発売のソフト

13日	○ギャラクシーフォースII＜CSK総合研究所＞ 8400円/カートリッジ
20日	○レンタヒーロー＜セガ＞ 8700円/バックアップカートリッジ
20日	○エル・ヴィエント＜ウルフチーム＞ 8500円/カートリッジ
27日	○マスター オブ ウエポン＜タイトー＞ 6800円/カートリッジ
30日	○宇宙戦艦ゴモラ＜ユー・ピー・エル＞ 7500円/カートリッジ

10月発売のソフト

2日	○戦場の狼II＜セガ＞ 7000円/カートリッジ
10日	○デビルクラッシュMD＜テクノソフト＞ 6800円/カートリッジ
11日	○ソードオブソダン＜セガ＞ 6000円/カートリッジ
11日	○イースIII ワンダラーズ フロム イース＜RIOT・日本テレネット＞ 8700円/バックアップカートリッジ
18日	○スパイダーマン＜セガ＞ 6000円/カートリッジ
25日	○魔王連獅子＜タイトー＞ 6800円/カートリッジ
25日	○ワンダーボーイV モンスターワールドIII＜セガ＞ 7000円/バックアップカートリッジ
31日	○ビーストウォリアーズ＜RIOT・日本テレネット＞ 8400円/カートリッジ
下旬	○ドラゴンズアイプラス上海III＜ホームデータ＞ 5800円/カートリッジ
下旬	○将棋の星＜ホームデータ＞ 6700円/カートリッジ

11月発売のソフト

1日	○ブロックアウト＜セガ＞ 6000円/カートリッジ
15日	○ルナーク＜タイトー＞ 6800円/カートリッジ
22日	○ファンタジア＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
29日	○エグザイル＜RIOT・日本テレネット＞ 8900円/バックアップカートリッジ
下旬	○キャリバー50＜ビスコ＞ 8300円/カートリッジ
	○乱世の覇者＜アスミック＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○ローリングサンダー2＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ

12月発売のソフト

6日	○忍者武雷伝説＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
13日	○魔獣羅＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
13日	○太平記＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
20日	○ゴールデンアックスII＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
中旬	○ワニワニWorld＜KANEKO＞ 6600円/カートリッジ
	○タスクフォースハリアーEX＜トレコ＞ 8500円(予価)/カートリッジ
	○港のトレイジア＜RIOT・日本テレネット＞ 8900円/バックアップカートリッジ
	○ファイティングマスターズ＜トレコ＞ 6800円(予価)/カートリッジ
	○アンデッドライン＜パルソフト＞ 8800円/カートリッジ
	○天下布武＜ゲームアーツ＞ 価格未定/CD-ROM
	○LUNAR -THE SILVER STAR-＜ゲームアーツ＞ 価格未定/CD-ROM

	○ヘビー ノバ＜マイクロネット＞ 価格未定/CD-ROM
	○DAHNA～女神誕生～＜アイ・ジー・エス＞ 8900円/カートリッジ
	○鋼鉄帝国＜ホット・ビィ＞ 価格未定/カートリッジ
	○デトネイター・オーガン＜ホット・ビィ＞ 価格未定/CD-ROM
	○闘技王キングコロッサス＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	○スーパーファンタジーゾーン＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
	○夢幻戦士ヴァリス＜RIOT・日本テレネット＞ 8400円/カートリッジ
	○中嶋悟F-1 GRAND PRIX＜バリエ＞ 7500円(予価)/カートリッジ
	○ノスタルジア＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/カートリッジ
	○精霊神世紀 フェイエリア＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
	○ダブルドラゴン2(仮題)＜パルソフト＞ 8800円/カートリッジ
	○テクモワールドカップ'91MD(仮題)＜シムス＞ 価格未定/カートリッジ
	○ソルフェイス＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
	○アイラブドナルドダック＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

'92年1月以降発売のソフト

1月	○JuJu伝説＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
1月	○牛若丸三郎太物語 24時間戦えますか?＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○RPG伝説ヘポイ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○ターボアウトラン＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○忍者外伝＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○A列車で行こう＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○レミングス＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○デビリッシュ(仮題)＜ホット・ビィ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○アイルロード(仮題)＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
3月～4月	○スーパーギャルズパニック(仮題)＜KANEKO＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○コズミックストーリーズ＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○新・覇邪の封印＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○シュバルツシルト＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○シャイニング・フォース～神々の遺産～＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年3月	○魔法の少女シルキーリップ(仮題)＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

	○ソーサルキングダム＜メサイヤ(NCS)＞ 8800円/バックアップカートリッジ
	○ツインクルテール(仮題)＜WAS＞ 価格未定/カートリッジ
	○SDヴァリス＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 6800円/カートリッジ
	○アリシアドラグーン＜ゲームアーツ＞ 価格未定/カートリッジ
	○F-1コンストラクターズ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ベルリンの壁(仮題)＜KANEKO＞ 価格未定/カートリッジ
	○パワードリフト＜電波新聞社＞ 価格未定/カートリッジ
	○ニンジャウォーリアーズ＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	○ファイヤープロレスリング外伝＜ヒューマン＞ 7000円(予価)/カートリッジ
	○スラップファイトMD＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
	○ちびまる子ちゃん(仮題)＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○アーネスト・エバンス＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
	○アルテイン(仮題)＜トレコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○デスブリンガー＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/カートリッジ
	○クライングドラゴン(仮題)＜トレコ＞ 価格未定/CD-ROM
	○ヴァイスII (仮題)＜トレコ＞ 価格未定/CD-ROM
	○封神演義＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
	○アルスラーン戦記＜ヒューマン＞ 価格未定/CD-ROM
	○ワールドラリー＜ビスコ＞ 価格未定/CD-ROM
	○ダークウィザード -蘇りし闇の魔導士-＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	○聖魔伝説「3×3EYES」＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	○シムアース＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	○ライズオブザドラゴン＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	○プリンス・オブ・ペルシャ＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
	○アンビジョン・オブ・シーザーII＜マイクロネット＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ミュータントハンター(仮題)＜トレコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○F1サーカス(仮題)＜ニチブツ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○笑ゥせぇるすまん第1巻＜コンパイル＞ 価格未定/CD-ROM
	○MDアレスタ(仮題)＜コンパイル＞ 価格未定/CD-ROM
	○摩天の創滅＜講談社総研＞ 価格未定/カートリッジ

ゲームボーイ

9月発売のソフト

13日	○時空戦記ムー＜ハドソン＞ 4500円[込]/バックアップカートリッジ
13日	○ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド＜タカラ＞ 3800円[込]/カートリッジ
13日	○ナイトクエスト＜タイトー＞ 3600円[込]/カートリッジ
20日	○ウイナーズホース＜メサイヤ(NCS)＞ 4000円[込]/バックアップカートリッジ
27日	○アレサII＜やのまん＞ 4800円[込]/バックアップカートリッジ
27日	○テクモボウルGB＜テクモ＞ 3800円[込]/カートリッジ
27日	○少年アシベ ゆうえんちパニック＜タカラ＞ 3800円[込]/カートリッジ

10月発売のソフト

1日	○ウィザードリィ・外伝I＜アスキー＞ 4635円[込]/バックアップカートリッジ
18日	○ザードの伝説＜ビック東海＞ 3980円[込]/バックアップカートリッジ
下旬	○中嶋悟F1ヒーローGB＜バリエ＞ 3500円[込]/カートリッジ
下旬	○スーパーチャイニーズランド2＜カルチャーブレーン＞ 3980円[込]/カートリッジ
	○ブルームランド＜クエスト＞ 4300円[込]/カートリッジ
	○ドラゴンズ・レアー＜EPIC・ソニー＞ 3500円[込]/カートリッジ

11月発売のソフト

1日	○コナミックゴルフ＜コナミ＞ 3800円[込]/カートリッジ
21日	○ウルティマゲームボーイ-失われたルーン-＜ポニーキャニオン＞ 4800円[込]/バックアップカートリッジ
22日	○ポパイ2＜シグマ＞ 3500円[込]/カートリッジ
22日	○アルタードスペース＜EPIC・ソニー＞ 3500円[込]/バックアップカートリッジ
22日	○秘伝陰陽気功法 華陀＜パーティールーム21＞ 3500円[込]/カートリッジ
	○熱血高校ドッジボール部 強敵!闘球戦士の巻＜テクノスジャパン＞ 3600円[込]/カートリッジ

12月発売のソフト

13日	○バトルオブキングダム＜メルダック＞ 3800円[込]/カートリッジ
13日	○Minesweeper 掃海艇＜パック・イン・ビデオ＞ 3500円[込]/カートリッジ
15日	○T.M.N.T.2＜コナミ＞ 3800円[込]/カートリッジ
20日	○モノポリー＜トミー＞ 3980円[込]/カートリッジ
20日	○アメリカ横断ウルトラクイズ2＜トミー＞ 3980円[込]/カートリッジ
20日	○絶対無敵ライジンオー＜トミー＞ 3200円(予価)/カートリッジ
上旬	○パチンコ西遊記＜ココナッツジャパン＞ 3900円[込]/カートリッジ
上旬	○Sa・Ga3 時空の覇者 -完結編-＜スクウェア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
中旬	○ピータン＜KANEKO＞ 3600円[込]/カートリッジ
中旬	○太陽の勇者ファイバード GB＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
下旬	○ティンクル☆ポポ＜HAL研究所＞ 価格未定/カートリッジ
	○がんばれゴエモン～さらわれたエビス丸＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
	○WWFスーパースターズ(仮題)＜ホット・ビィ＞ 価格未定/カートリッジ
	○きんぎょ注意報!わぴこのわくわくスタンプラリー!＜ユタカ・バンダイ＞ 3500円[込]/カートリッジ
	○ワールドビーチバレー 1991 GB CUP＜アイ・ジー・エス＞ 3900円[込]/カートリッジ
	○トリップワールド＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
	○ヘラクレスの栄光III (仮題)＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
	○桃太郎伝説外伝＜ハドソン＞ 4500円[込]/バックアップカートリッジ
	○TWIN＜アテナ＞ 3500円[込]/カートリッジ
	○セレクションII＜ケムコ＞ 4500円(予価)[込]/カートリッジ
	○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞ 3980円[込]/カートリッジ
	○らんま1/2 2＜バンプレスト＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ
	○ナムコクラシック＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○雀卓ボーイ＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○ハドソンホーク＜EPIC・ソニー＞ 3500円[込]/バックアップカートリッジ

'92年1月以降発売のソフト

1月	○ベリウスII 復讐の邪神＜サミー工業＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
1月	○ロックマンワールド2＜カプコン＞ 3500円[込]/カートリッジ
2月下旬	○鬼忍降魔録ONI2＜バンプレスト＞ 3500円(予価)[込]/カートリッジ
2月	○キャプテン翼VS＜テクモ＞ 4200円(予価)[込]/カートリッジ
2月	○サイバーフォーミュラ＜バリエ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○天神怪戦2 天下御免の五人衆＜メルダック＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
3月	○スパイVSスパイ3＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○ドッジボーイ＜トンキンハウス＞ 価格未定/カートリッジ
	○SPOT＜ビー・ピー・エス＞ 3500円(予価)[込]/カートリッジ
	○維新の嵐＜光栄＞ 5800円(予価)/カートリッジ
	○サガイア＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	○フワフワランド＜任天堂＞ 2600円[込]/カートリッジ
	○LOST CITY(消えた街)＜ゲーム通信社＞ 価格未定/カートリッジ
	○鉄道王II＜デービーソフト＞ 3500円[込]/カートリッジ
	○ダンジョンランド＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ドラゴンスレイヤー外伝(仮題)＜エポック社＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○SDガンダム SD戦国伝2天下統一編＜バンダイ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○トキオ戦鬼＜ヒューマン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○アレサIII＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
	○ペンタドラゴン＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
	○うる星やつら ミス・フォトジェニック(仮題)＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
	○雀四郎＜サミー工業＞ 価格未定/カートリッジ
	○ドッジ弾平＜ハドソン＞ 価格未定/カートリッジ

ゲームギア

9月発売のソフト

27日	○パット&パター＜セガ＞ 3500円/カートリッジ
28日	○対戦型大戦略G＜システムソフト＞ 4800円/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

11日	○忍者外伝＜セガ＞ 3500円/カートリッジ
25日	○ギャラガ'91＜ナムコ＞ 3500円(予価)/カートリッジ
25日	○アックスバトラー-ゴールデンアックス伝説-＜セガ＞ 3800円/カートリッジ
	○フロッガー＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

11月発売のソフト

8日	○クニちゃんのゲーム天国＜セガ＞ 3800円/カートリッジ
29日	○ARLIEL＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
29日	○GGアレスタ＜コンパイル＞ 4800円/カートリッジ
下旬	○ベルリンの壁＜KANEKO＞ 3800円/カートリッジ

12月発売のソフト

20日	○ドナルドダックのラッキーダイム＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	○スペースハリアー＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	○フレイ～修行編～＜マイクロキャビン＞ 価格未定/カートリッジ
	○エイリアンシンドロームG・G(仮題)＜シムス＞ 4200円(予価)/カートリッジ

'92年1月以降発売のソフト

1月17日	○ソニック・ザ・ヘッジホッグ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
1月	○シャダム戦記＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
1月	○ヘビーウエイトチャンプG・G(仮題)＜シムス＞ 4200円(予価)/カートリッジ

リンクス

発売日未定のソフト

	○ロボスカッシュ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 4300円/ゲームカード
	○ヴィンディケーター＜アタリジャパン・ムーミン＞ 4300円/ゲームカード
	○ワールド クラス サッカー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○A.P.B.＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○NFL フットボール＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ニンジャガイデン＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○チェッカーフラッグ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ウォーバード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○トーナメント サイバーボール＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○グリッド ランナー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ターボ サブ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○スクラップヤード ドック＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ピンボールジャム＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ブロックアウト＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○720°＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○S.T.U.N.ランナー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○リンクスカジノ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ザイボット＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○シャンハイ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 4800円/ゲームカード
	○バイキング チャイルド＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○LYNX LYNX＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ビル アンド テッド＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○バーバリアン ボディーガード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ハイドラ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ジオ デュエル＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ダーティ ラリー レネゲイド コップ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○アウトポスト マーズ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ロットロン＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○リーダーボード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○トキ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ベースボール＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○カンフー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ホーム コントローラー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○カベル＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ビット ファイター＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○メタル アーク＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ハード ドライビング＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ルード フード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○ライデン＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○カード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○バトル ユニバース＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○クリスタル マインズII＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○イシドウ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○プロビーチバレーボール＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○スーパー スクイーク＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○スターシップ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
	○パックランド＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード

＊価格の後に[込]マークがついているものは消費税込の商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

WEEKLY ファミコン通信

1991 9·27

EDITORIAL INFORMATION



次号特集は

『FF』の日々

ああ、今日も『FF』三昧の1日が過ぎてゆく……。次号の特集は、そんなアナタに捧げます！

次号は**9/20**発売です　定価280円

■発行人：藤井章生　■編集人：小島文隆　■編集長：塩崎剛三　■副編集長：水野震治、浜村　弘一　■編集スタッフ：金田一健、鈴木賢一、鈴木弘明、二木康夫、野田稔、樹村頼子、森好正、入澤貴志、渡辺江里、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、山本伊知郎、田原誠司、中治和哉、渋谷洋一、菅野多希子、水間勇一、小林和弘、飯田真佐史、大重雄二、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、野口豊、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、清水早百合、大庭聖子、泉和子　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、松井雄一、川端康雄、川辺宏二、井沢利昭、佐々木幸子　■校正：唐木緑　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、吉田武、木村早知子、長瀬ゆかり　■編集協力：上野利幸、斉藤伸、森下万里子、梶原智、美村孝之、内沢裕一、青山良、羽田隆之、野崎平路、河上英人、国領雄二郎、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、亀井克武、新山基一、関谷窓、東谷保幸、栗原和子、木村初、斎藤範子、すがやみつる、香山リカ、キャラメルママ、ケイ・ライターズクラブ、STUDIO MARMALADE、ターニングポインツ、山猫有限会社　■制作協力：門口デザインルーム、今井デザイン事務所、ADMIX、溝江由紀子、笠倉綾子、小川かをり、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、安田美代子、矢野朱美、古川誠之、高島宏之、吉田大介、中島英之、深坂憲一、辻秀和、白川千尋、小島伸行、野島弘司、小幡久美、白畠かおり、バナナグローブスタジオ　■広告営業：米澤祐子、松尾誠　■雑誌営業：吉田和彦　■出版業務：別所聖一、中尾敬子　■アメリカ駐在：ジョナサン・フィリップス　■イラスト：松下進＋ライト＆シャドウズ、桜玉吉(ＣＥＰ)、川上富也、荒井清和、鈴木みそ、二木志乃、永井豪とダイナミックプロ、吉田戦車、こやま基夫、水玉螢之丞、田中秀夫、餅月あんこ、とりうみ詳子、延原利宣

おたより クイズ プレゼントのあて先は

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー ファミコン通信編集部「○○○○○」係

CALENDAR 9.13−9.27

9.13 FRI
- 週刊ファミコン通信 9月27日号発売
- ●ウエスタン・キッズ
- ●絵描衛門
- ●Jerry Boy
- ●ギャラクシーフォースII
- ●時空戦記ムー
- ●ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド
- ●ナイトクエスト

14 SAT

15 SUN
- ●スーパー三國志II

16 MON

17 TUE

18 WED

19 THU

20 FRI
- 週刊ファミコン通信 10月4日号発売
- LOGIN 19号発売
- ●マリオ オープンゴルフ
- ●へべれけ
- ●ドラゴンズ・レアー
- ●プロサッカー
- ●ワールドジョッキー
- ●ヒットジアイス
- ●レンタヒーロー
- ●エル・ヴィエント
- ●ウイナーズホース

21 SAT

22 SUN

23 MON

24 TUE

25 WED

26 THU

27 FRI
- 週刊ファミコン通信 10月11日号発売
- ●イースIII ワンダラーズ フロム イース
- ●バトルフォーミュラ
- ●中嶋悟F１ヒーロー2
- ●ラディア戦記 黎明篇
- ●スパルタンX2
- ●ニュートピアII
- ●どらごんEGG！
- ●CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス5号
- ●森田将棋PC
- ●マスター オブ ウエポン
- ●アレサII
- ●テクモボウル
- ●少年アシベ ゆうえんちパニック

●ファミコン　●スーパーファミコン　●PCエンジン　●メガドライブ　●ゲームボーイ　●ゲームギア　●リンクス　●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時～4時の間に☎03·3796·1916まで。

1081094


Human Hudson
GAME BOY
GAMEBOYは任天堂の商標です。
© 1991 HUDSON SOFT
時空戦記ムー
時空を超えて超大陸が出現!!
ゲームボーイにスーパーRPG登場!
謎のムー大陸を舞台に
魅力的なキャラクターが織り成す壮大なストーリー。
RPG史上かつてない
数々の斬新なゲームシステム…。
今まさにゲームボーイに
新たなる伝説が生まれようとしている。
その名はスーパーRPG『時空戦記ムー』。
1.より自由に!
主人公の顔はキミがデザイン。顔の形で強さが変わるから、思いのままのキャラが作れる。
2.より多彩に!
戦士や僧侶など、異なる能力を持ったキャラが、20人以上登場。最大5つのパーティで冒険可能だ。
3.より明確に!
それぞれのキャラは、「少年」から「勇士」といった形で成長。レベルとは別にランク（称号）も上がる。
4.より親切に!
マップ上ならどこでもセーブ可能。どんな状況（電車の中）でも、一瞬に中断、再開が可能になった。
9月13日発売
4500円(税込)
謎のムー大陸にくり広げられるファンタジーロールプレイング
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

データイースト・スーパーファミコン®用ゲーム第一弾!!

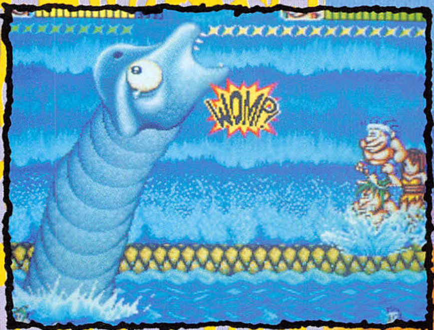
JOE & MAC

ジョー&マック
戦え原始人

T.M.

JOE MAC
2人同時プレイだ!
力を合わせてガンバロー!!

首長竜に必殺ダメージ!





恐竜に向かって勇敢にも…。



"ギャーッ"とシビレて…!?



ドウモウなピラニアも登場!



全身"火ダルマ"?!



プテラノドンの急襲だ!

恐竜が歩き回る原始時代…。
夜中に突然襲ってきた別種族たちが、
村の娘たちを連れていってしまったのだ!?
彼女たちを救い出すために選ばれた男たち、
石オノや骨を武器に出発だ!!
だけど道はゴチャゴチャ険しいし、
空飛ぶ恐竜やマンモスは手強いし…。
でも、力を合わせてガンバロー!
彼女たちを助け出したモノには、
祝福が待っているのだから!!

※画面写真はすべて業務用のものです。
また、ゲーム内容は変更されることがあります。



祝福のキスはどちらに!?
戦え、原始人!!
スーパーファミコン版ならではの
オリジナル・キャラクター、ステージも満載!
オモシロサ、熱中度もグ〜ンと倍増して、
一番進んだ"原始時代"アクション・ゲーム!!
武器
原始時代に暮らす、JOEとMACの武器は"石"や"ホネ"なのだ!
ブンブン投げて、やっつけろ!!
彼女を助ければゴホウビが!
アルマジロには合体攻撃も!
10月下旬発売予定
希望小売価格 8,500円(税別)
DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10
TEL.03-3398-5317
©1991 DATA EAST CORP.
スーパーファミコン・ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

WEEKLY ファミコン通信 no.145 定価280円(本体272円)
週刊ファミコン通信 9月27日号 (毎週1回金曜日発行)
第6巻 第24号 第三種郵便物認可 株式会社アスキー発行
発行人 藤井章生 編集人 小島文隆
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表) ☎03・3796・1916(編集部)

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1991
T4912625409280 雑誌 26254—9/27

週刊ファミコン通信9·27
ファミコンでナイスなヘナちょこゲーム大集合の巻なのだ!!
ASCII

ファミコン通信アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分にはファミコン通信編集部へのご意見、ご希望などを書いてください。裏の部分には、いままでに発売されているゲームのなかで、いちばん好きなゲーム、これから発売されるゲームのなかでいちばん欲しいゲームをそれぞれひとつずつ書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆を使ってぬりつぶしてください。▭からはみ出したり、薄かったりすると機械が読みとれない場合があります。また、はがきが折れ曲がったり、汚れていても、機械が読みとれなくなる場合があるので注意してください。

マークシート以外の住所、氏名、年齢、性別などの部分は、ペンなどで記入してもかまいません。次号発売日までに、はがきをおくっていただいたなかから、抽選で100名のかたに記念品をさしあげます。

なお、当選者の発表は記念品の発送にかえさせていただきます。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

ファミコン通信のアンケートに答えてください

1 今週のファミコン通信のなかでおもしろかった記事はどれですか？　下のなかから5つまで選んでください。

2 逆に、つまらなかった記事はどれですか？　下のなかから5つまで選んでください。

1	ファミ通エクスプレス	21	ゲーム業界図にも悲惨な[illegible]話
2	ファミ通TOP30	22	アバタモ・エクボ
3	緊急速報テトリス2	23	あんたっちゃぶる
4	徹底攻略SUPER E.D.F.	24	進化ゲーム大特集
5	徹底攻略アレサII	25	アーケードウインドー[illegible]
6	ゲーム帝国	26	カハスシステム
7	アルゴ情報局	27	アーケードマニアックス
8	クイズ脳天逆落とし	28	ルナティックLOVERS
9	ドラネコシアター	29	アイドルSTUDIO森高千里
10	尻に目薬、目に座薬	30	アイドルウイークリー
11	クロスレビュー	31	NEW'S CLUB
12	インプレッション	32	内田雄一郎のアマい生活
13	ゲームバトルロイヤル	33	加藤博一の代打一発！
14	最新ゲーム大紹介	34	アニマート
15	よもやま歳時記	35	FF新聞
16	LETTERS伝言板	36	禁断の秘技
17	ファミ通町内会	37	しあわせのかたち
18	開運占いコーナー	38	特集 IT'S FUNNY GAMES SHOW!!
19	ライガーのトラブルスープレックス	39	ショッピングインフォメーション
20	[illegible]	40	新着ゲーム通信

郵便はがき

料金受取人払

赤坂局承認
2252

差出有効期間
平成5年6月
30日まで
郵便切手はいりません

107 24

（受取人）
東京都港区
南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
WEEKLY ファミコン通信 編集部　行

9月27日号

編集部へのおたより

フリガナ	生年月日	性別	年齢
お名前	19　年　月　日生	男・女	歳

ご住所　都道府県　市区郡

☎（　　）　－

WEEKLY ファミコン通信 9月27日号アンケート

鉛筆で記入してください。

1 おもしろかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40

2 つまらなかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 33 34 35 36
37 38 39 40

3 いつも買っている雑誌

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18

4 持っているゲーム機

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13

5 買いたいゲーム機

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12

6 興味のあるゲームのジャンル

1 2 3 4 5 6
7 8 9

7 スーパーファミコンを持っていますか?

1 2 3 4 5

8 ゲームにかけるお金

1 2 3 4 5

9 週刊化について

1 2 3

10 学校・職業

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13

11 読者が選ぶTOP20

いちばん好きなファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ、ゲームギア、リンクスのゲームを書いてください。

ゲーム名
メーカー名
機種名

12 期待の新作TOP20

これから発売されるファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ、ゲームギア、リンクスのゲームで欲しいものを書いてください。

ゲーム名
メーカー名
機種名

13 好きなメーカーときらいなメーカーの名前をひとつずつ書いてください。	14 あなたの好きなアイドル歌手(女の子)の名前をふたり書いてください。
好きなメーカー	名前
きらいなメーカー	名前

3 いつも買っている雑誌は何ですか?

1 少年ジャンプ　2 その他の漫画誌　3 ログイン　4 ㊜スーパーファミコン
5 HIPPON SUPER!　6 ファミリーコンピュータマガジン
7 月刊PCエンジン　8 ㊜PCエンジン　9 PCエンジンFAN
10 GB LIFE　11 ゲームボーイマガジン　12 ゲームボーイ
13 The スーパーファミコン　14 BEEPメガドライブ
15 メガドライブFAN　16 その他のゲーム誌　17 アイドル誌　18 その他

4 あなたが今持っている家庭用ゲーム機は何ですか?
答えはいくつあってもかまいません。

1 ファミコン　2 スーパーファミコン　3 ゲームボーイ　4 PCエンジン
5 PCエンジンCD-ROM　6 PCエンジンGT　7 メガドライブ
8 ゲームギア　9 リンクス　10 ネオ・ジオ　11 パソコン　12 その他
13 持っていない

5 あなたがこれから買いたいと思っているゲーム機はありますか?
答えはいくつあってもかまいません。

1 ファミコン　2 スーパーファミコン　3 ゲームボーイ　4 PCエンジン
5 PCエンジンCD-ROM　6 PCエンジンGT　7 メガドライブ
8 ゲームギア　9 リンクス　10 ネオ・ジオ　11 パソコン　12 特にない

6 好きなゲームのジャンルはなんですか?
答えはいくつあってもかまいません。

1 アクション　2 シューティング　3 ロールプレイング
4 アドベンチャー　5 シミュレーション　6 スポーツ　7 パズル
8 テーブルゲーム　9 対戦ゲーム

7 スーパーファミコンを持っていますか?　ひとつだけ選んでください。

1 持っている　2 買いたいがまだ手に入らない　3 これから買うつもり
4 ようすを見てから決める　5 持っていない(買うつもりはない)

8 1ヵ月にゲームにかけるお金はいくらですか?　ひとつだけ選んでください。

1 5000円未満　2 5000円以上　3 1万円以上　4 2万円以上　5 3万円以上

9 週刊化されたファミコン通信をこのあとも通読していくつもりですか?

1 もちろんずっと通読する　2 いままでどおり隔週で購入する
3 気になる記事が載っているときだけ購入する

10 現在のあなたにあてはまる(学校・職業)のは次のうちどれですか?

1 小学4年以下　2 小学5年　3 小学6年　4 中学1年　5 中学2年
6 中学3年　7 高校1年　8 高校2年　9 高校3年　10 浪人　11 大学生
12 各種専門学校　13 社会人　14 主婦　15 無職

どうもありがとうございました。